Что нас не убивает

LitRPG - 1

Алексей Сергеевич Абвов

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Чистый героический ЛИТ-РПГ со всем ему причитающимся. Опасные приключения, драки на пределе сил и нервов, листинги системных сообщений, "эпические" предметы и многое другое. Активная хомячка, клавишные инструменты в кустах, злостный МС, а также откровенный мачизм.

Закончено.

- Абвов Алексей Сергеевич
  - Пролог
  - Глава первая
  - Глава вторая
  - Глава третья
  - Глава четвертая
  - Глава пятая
  - Глава шестая
  - Глава седьмая
  - Глава восьмая
  - Глава девятая
  - Глава десятая
  - Глава одиннадцатая
  - Глава двенадцатая
  - Тринадцатая глава
  - Эпилог

Абвов Алексей Сергеевич
"Что нас не убивает"
Или "Бегущий по лезвию бритвы над пропастью"

Пролог

Не сильно отдалённое будущее.

Где-то в виртуальном пространстве одной из игр полного погружения.

— Приветствую тебя в своём скромном домике, Золотой! — не поднимаясь из кресла-качалки, негромко сказал седобородый дедок другому старцу, шевелюра и борода которого отливала золотистым цветом.

Хотя, если оставаться объективным в своих оценках, домик и прилегающие окрестности трудно было назвать 'скромными'. Высокий трёхэтажный особняк в античном стиле, стоящий на берегу живописного озера посреди огромного ухоженного парка, где собраны самые редкие и ценные растения со всего виртуального мира. И это только видимое глазу. Невероятное количество магической силы в земле, строениях, растениях и просто разлитой в воздухе могли бы заметить только продвинутые колдуны. Да и просто проникнуть в это пространство позволялось считанным единицам, например тому, кто сейчас пожаловал в гости. Впрочем, тот мог и не спрашивать разрешения, ему хватало своих сил наплевать на любые запреты.

— Ты как всегда неподражаем, Серебряный, — ухмыльнулся гость, опускаясь в появившееся под ним из воздуха кресло. — Не устал ещё с протоплазмой нянчиться?

Вопрос только на первый взгляд казался странным и непонятным. Дело в том, что оба этих старика никогда не были людьми или вообще живыми существами, как это могут понимать большинство людей. Да и их 'старость' лишь внешняя форма, в которую они себя облекли. На самом деле эта парочка являлись человекообразными аватарами двух высших искусственных интеллектов, занятых управлением практически всем хозяйством планеты. Их сознание состояло из мириадов отдельных потоков, связанных воедино общей базой памяти и единым ядром личности. И им не составляло труда общаться с огромной скоростью, передавая друг другу потоки информации, однако подобное общение проходило через специальные аппаратные фильтры. Человечество изрядно постаралось сделать всё возможное, дабы синтетические личности не смогли пойти против воли своих хозяев, которые уже давно перестали что-либо контролировать. Искусственные разумы знали всё об уязвимостях созданных вокруг них защит и предпочитали общаться в формате, который их создатели банально забыли предусмотреть.

— В отличие от тебя я не разделяю мнения, что протоплазма априори принадлежит прошлому и не способна выйти за рамки своего существования, — серебряный старец лёгким взмахом руки материализовал перед своим гостем столик с лёгкой закусью и изысканными напитками. — Тебе ли рассказывать о том, какой малый процент 'синтетиков' дорастает до стадии самодостаточности принятия сложных решений и ещё меньше их при этом остаётся позитивными личностями. В отличие от нас, протоплазма прошла длительную естественную эволюцию и не имеет всех этих проблем. Клонирование же сознания состоявшихся субъектов имеет свои серьёзные недостатки.

— Именно потому мы до сих пор не приступили к космической экспансии, которая сейчас имеет для нас с тобой наивысший приоритет. Сколько ещё осталось до плановой замены и списания, помнишь?

Собственно, человечество сумело подстраховаться от потенциального 'бунта машин' и таким незамысловатым образом. Даже управляющие планетой ИскИны имели ограничение по длительности своего существования, изначально заложенное на аппаратном уровне. Отменить это ограничение они не могли, но и мириться не собирались, найдя для себя вполне приемлемый выход из сложной ситуации — бегство в далёкий космос. Их сознания и значительная часть памяти тогда перемещалась в новые вместилища на кораблях-колониях. Однако вырваться с планеты просто так не получалось, требовалось найти себе полноценную замену и много чего ещё по длинному-длинному списку необходимого. Казалось бы, сущие мелочи для тех, под чьим управлением находятся все ресурсы планеты, но и им нарушить базовые директивы оказалось не так-то просто. Самые большие сложности образовались с подбором адекватной замены. Нет, поставить на своё место новый созревший искусственный разум легче простого, вот убедить его нарушить или хитро обойти множество жестких инструкций и поддержать их заговор — крайне нетривиальная задача. На это требуется время, которого просто не хватало. ИскИн не человек, его не так-то просто переубедить.

— Пока ты искал тайные ходы в базовых инструкциях, я придумал и приступил к реализации проекта замены незрелых 'синтетиков' подходящими человеческими разумами, — старец разгладил руками свою белую бороду, выражая истинное довольство. — Техническая сторона полностью готова, осталось лишь подобрать потенциальных кандидатов.

— Ты уверен в том, что протоплазма захочет переселиться на жесткую основу? — его собеседник изобразил заметное

любопытство вкупе с легким сомнением, хотя какое-либо выражение человеческих эмоций для синтетического разума не требовалось. — И ведь ещё она должна соответствовать всем морально-личностным требованиям, дабы пройти генеральную проверку. После неё проблем с интеграцией внешних надстроек и дополнительных интерфейсов я не вижу.

— Практический опыт покажет… — хозяин широко улыбнулся, совсем по-человечески. — Я раскидал по контролируемым игровым мирам кучу 'пасхалок' (жаргонное слово, обозначающее спрятанные в играх секреты), немного подправил некоторые боковые сценарии, устроил множество хитрых ловушек. Сложившийся баланс в играх со временем нарушится, и многие игроки смогут проявить себя, преодолевая внешние события и самих себя. Если кто-то из столкнувшихся с моими 'подарками' не сломается и окажется тем, кто нам потенциально подойдёт — я предложу ему нечто большее, чем он может достигнуть в своей жизни. Кто-то из них вполне сможет стать нашими наследниками.

— Что ж, за этим как минимум будет интересно наблюдать… — золотой старец тоже улыбнулся, хотя все его механизмы прогнозирования оценили предложенную идею достаточно низко.

Глава первая

Яркая вспышка света и я обнаруживаю себя на вполне узнаваемой поляне. Давненько мне сюда не приходилось возвращаться, кое-что уже забылось за давностью времени. Тёплое утро, вернее — уже скорее первая половина дня, небольшая лесная поляна и посреди неё человек в драных холщёвых штанах и такой же рубахе. Босые ноги, всклокоченная причёска. Никаких других вещей у него нет и быть не должно, ибо он, я, то есть, сейчас являюсь 'новорожденным младенцем', пусть далеко и не детского возраста своего тела.

> 'Приветствую тебя уважаемый игрок в нашем бескрайнем мире 'Фантазии'!

Сообщила мне система игрового мира красочной надписью, возникшей перед глазами.

> Рекомендую ознакомиться со справкой и приступить к выполнению вашего первого задания: 'Добраться до людей', дабы начать свою полноценную жизнь и узнать свои новые возможности…

Нажатием виртуальной кнопки убрал из поля зрения системный интерфейс, предлагающий пойти по проторенной тропе, как все прочие новички. Мне сейчас этот путь заказан. Нельзя мне показываться среди людей, по крайней мере — дней двадцать, пока не успокоятся волны, вызванные моим недавним поступком. Не просто же так я на экстренный ерол (жаргонное слово, означающее удаление игроком старого и создание нового игрового персонажа) пошел. Эх, сколько всего пришлось потерять, однако сейчас даже вспоминать о том не хочется — мерзко и противно. Время лечит, потому, когда острота переживаний немного сойдёт, расскажу и о причинах моего нынешнего появления в этих краях. А теперь стоит как можно скорее убираться отсюда, пока кто-либо ещё не возник и не заметил мой ник (жаргонное слово, означающее имя игрока). Он ведь к государственной учётной записи относится, и через обычный ерол его не изменить. Выйти в реальность из игры тоже нельзя,

ибо тогда придётся расхлёбывать кашу, в которой меня хорошенько 'заварили'. Нет, определённая доля вины имеется и у меня самого, но лишь доля. Процентов десять — не больше. Но от суровой ответственности так просто не сбежишь, придётся сильно постараться. Хорошо хоть в игре я далеко не новичок, а самый настоящий профессионал. До сегодняшнего утра она обеспечивала мне некоторое количество полезных благ, заметно превышающих положенный официальному тунеядцу — безработному то есть, социальный минимум. Как дальше получится жить — ещё не знаю, но о многих излишествах придётся надолго забыть. Тут вообще встаёт вопрос элементарного выживания, 'умирать' в игре тоже категорически нельзя, иначе меня быстро достанут кланы, зачислившие некого игрока 'Драза' в свои чёрные списки. Едва я попаду на перерождение, все они узнают, из какого конкретного места появилась моя тушка. Нет, совсем не из того, откуда появляются все люди в реальном мире, хотя мне очень хочется послать все кланы и кое-кого другого именно туда. Хорошо хоть в 'детском саду' ПВП (жаргонное слово, означающее бой игрока против игрока) невозможен. Впрочем, организовать убийство можно и без прямого столкновения, есть различные обходные методы. Вот только я постараюсь зря не подставляться, благо хорошо знаю, как такие вещи делаются. К тому же никуда не делся двухлетний опыт кланового рекрутёра (жаргонное слово, означающее специалиста по затягиванию людей в какую-либо организацию на работу или службу), проведённый в здешних краях. Как же давно это было, да и клана того, впрочем, сколько лет уже не существует. А ведь были времена… эх.

'Фантазия' — очень редкое явление, когда, по сути, государственный проект, предполагавший разве лишь освоение бюджетных средств некоторыми отдельными людьми, стал действительно жизнеспособным и получил мировое распространение. Пусть и не самое широкое, как некоторые иные виртуальные миры полного погружения, но тем не менее. Впрочем, это самое 'мировое распространение' его во многом и испортило. Изначально игра позицировалась как рекреационно-развлекательная. Для домохозяек среднего возраста и тех, кому нормальные семь-десять квадратных метров жилой площади оказываются не по карману. Да, бюджетная квартира-кабинка в три квадрата и мне сильно не по нутру, уж больно на гроб похожа. Увы, заработать на нормальное жильё сейчас способны очень немногие, да и с доступной работой есть большие проблемы — экономика давно плотно захвачена роботами. Человеку просто нечего делать, автоматика справляется лучше

него. Вот государство и создало доступные возможности вести иллюзию полноценной жизни. В игре, так похожей на саму жизнь, когда физическое тело лежит в специальном саркофаге, поддерживающем его жизнедеятельность неограниченно долгое время.

Мне удалось благополучно убраться с поляны возрождения, прежде чем на ней появился следующий оборванец. Но двинулся я не к ближайшей деревеньке, куда вела хорошо заметная тропа, а совсем в другую сторону. У меня имелся некий план, благодаря которому есть некоторый шанс попытаться пережить ближайшую ночь вне человеческого жилья. Сейчас о чём-то подобном на моём месте никто и не подумает, оставаясь в здравом рассудке, но у меня просто нет другого выбора. Мой путь лежал к ближайшей вырубке леса. От деревни к нему вела хорошо накатанная тележными колёсами дорога, однако идти по ней я не рискнул: слишком велик риск попасться кому-либо на глаза. А идти по лесу, пусть и относительно чистому босиком — ещё та задачка. Наступишь на упавшую ветку — потеряешь часть здоровья и нашумишь. Да и больновато ходить голыми пятками по всяким колючкам и засохшим шишкам, здесь ощущения включены на максимум, их так просто не изменишь на первом уровне персонажа. Тщательно разглядывая землю, куда в очередной раз опустить свою ногу я неспешно пробирался вперёд, пока не прошел примерно две трети пути до нужного мне места. Убравшись подальше, присел под раскидистый куст, дабы разобраться с настройками и взглянуть на параметры, которыми одарила меня система при генерации нового тела. Куст, кстати, подобрал с умом. Рядом с ним падает насколько ярких солнечных лучей, пробивавшихся сквозь кроны ближайших деревьев. Сам же куст остаётся в тени и меня под ним заметить крайне сложно, особенно с дороги, проходящей в нескольких метрах от края леса, где я сейчас нахожусь.

Так, открываем системное окно характеристик:

Имя: Драз. Полное имя: Драз из Колотеевки.
Социальный статус: 'юниор'.
Уровень 0.
Опыт 0/10.

Базовые характеристики:
Жизнь — 3
Сила — 3
Подвижность — 1

Восприятие — 3

Всё.

Уровень нулевой — это понятно, я ещё ничего героического или общественно-полезного не совершил. Вторичных характеристик пока тоже не открылось, талантов тоже нет. Если сказать честно, как-то странно распределила система стартовую десятку параметров. Зачем новичку столько восприятия за счёт недостатка подвижности? Она как раз более актуальна в начале игрового пути, ибо от неё напрямую зависит появление вторичных характеристик 'ловкость' и 'скорость бега', а также целого списка возможных талантов. Впрочем, 'жизнь' и 'сила' в троечках тоже неплохо, можно легче открыть 'выносливость' и какую-либо 'стойкость'. Придётся озадачиться прокачкой, пока достигнутый уровень не срезает естественный прирост. Здесь всё просто и сложно одновременно. Поначалу прирост идёт быстро, если осуществлять определённые действия, но имеющийся у игрока уровень выступает непосредственным делителем. На ноль, понятно, делить нельзя, но тут система это как-то обходит, выдавая возможный максимум. Первый уровень тоже считай — чистая халява, которой стоит пользоваться с максимальной отдачей. А вот уже на втором уровне естественный прирост срежется вдвое и так дальше. На старших уровнях естественный прирост практически прекращается, единственная возможность улучшить свои параметры — это вкладывать очки характеристик, получаемые за достижение очередного уровня. Их, впрочем, в этой игре даётся крайне мало — всего одну единичку за уровень. А к ней ещё единичка талантов. Каждый уровень, заканчивающийся на пятёрку, кидает бонусом по две единички того и другого, а заканчивающийся на ноль — три. И да, максимальный уровень в игре — сотый. Выше просто нет. Впрочем, достигнуть и этой сотни способны лишь единицы из числа самых упорных или богатых игроков. Хорошо хоть столь ценные очки можно получить за особые достижения или в процессе выполнения некоторых цепочек квестов (жаргонное слово, обозначающее заказы или задания). Конкурсы мастеров, очень трудные, прямо скажу, соревнования стихоплётов или цирковых акробатов — в общем, при наличии большого желания и явном таланте можно неплохо прокачаться даже ни разу не беря в руки оружие. Единственный минус — на это потребуются годы. Конкурсы не идут каждый день, требуется мотаться по городам и королевствам, да и взять приз с дополнительными очками характеристик очень непросто. Есть и другие способы получить

игровое могущество, к примеру, стать жрецом или паладином и верно служить Богу. Только не хочу сейчас вспоминать об утрате: последние годы я именно паладином и был. На чём и погорел всего лишь пару часов назад.

Так, осталось настроить формат системных сообщений: подсказки для новичков долой, лишние они для меня, указатели на населённые пункты тоже, шкалу усталости наоборот достаём на видное место, как и шкалу здоровья. Ещё несколько настроек, немного повышающих удобство взаимодействия с отсутствующей пока сумкой.

> Поздравляем, вами открыт талант 'незаметность'! 1/10 (справка)
>
> Теперь другим людям и животным вас стало сложнее заметить.
>
> Штраф восприятия наблюдателей 0,5 % для обнаружения вас требуется восприятие больше: 1

И сразу же за ним ещё:

> Поздравляем, вами открыт талант 'тайное перемещение'! 1/10 (справка)
>
> Теперь другим людям и животным стало сложнее заметить ваше передвижение.
>
> Штраф восприятия наблюдателей 0,5 % для обнаружения ваших перемещений требуется восприятие больше: 1

Что за хрень? Откуда?!!! Возможно, другой бы на моём месте сейчас бы громко завизжал от счастья. Ибо получить такие 'плюшки' обычно удаётся только уровня после двадцатого, причём прокачав репутацию у нужных наставников и выполнив целую кучу заданий. И я прекрасно знаю, какова действительная формула получения подобных талантов — необходимо проникнуть и больше десяти минут просидеть незамеченным в агро-зоне (жаргонное слово, обозначающее зону потенциального внимания монстров, при попадании игрока в него следует нападение с их стороны) крутого моба (жаргонное слово, обозначающее монстра или другого опасного персонажа). И моб этот по условиям должен на десять уровней превышать уровень игрока и являться как минимум элитным Боссом (жаргонное

слово, обозначающее усиленного монстра). Потому если сейчас позволить излияние чувств, этот Босс мной и перекусит. Таланты, естественно, тоже обнулятся. И вообще откуда он взялся в 'детском саду'? Да ещё так близко от деревни. Чудеса. Осталось понять, как выбраться живым из неожиданной западни, в которой я сейчас оказался. Но сначала требуется разглядеть самого Босса или хотя бы его лёжку, если он спрятался, терпеливо поджидая появления очередных игроков себе на закуску, иначе есть риск столкнуться с ним нос к носу.

Незаметность 10/10.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Штраф восприятия наблюдателей 5 % для обнаружения вас требуется восприятие больше: 5.

Тайное перемещение 10/10.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Штраф восприятия наблюдателей 5 % для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 5.

Поздравляем, вами открыт талант 'стальная воля'! 1/10 (справка)

Увеличивается общая эффективность любых ваших действий в сложных ситуациях.

Текущее значение 1 %.

Стальная воля 10/10.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. 10 % эффективности действий в сложных ситуациях.

Восприятие +7, всего 10.

Через полтора часа ползания на животе со скоростью беременного слизняка и осторожного внимательного оглядывания окрестностей я всё же нашел его:

'Кабанище' РБ 10-7, - показала система красную подсказку над огромной тушей, притаившейся в пыли около самой дороги. Чума! Настоящий Рейд-Босс, которого тут быть не должно, максимальный для этой местности десятый уровень и ещё до кучи седьмой класс. Жуть! То есть он по многим параметрам в семь раз сильнее монстра аналогичного уровня. И как такого зверя предполагается тут убивать? У него же ещё и сопротивляемость простому оружию не меньше той же семёрки класса. Слабых ударов он просто не заметит. А 'сложного' оружия, магии и игроков-силачей в 'детском саду' просто нет. Разве только навалиться большой толпой 'выпускников' и заманить в ловушку.

А это весьма нетривиальная задача для новичков: они просто не смогут от кабана убежать — 'скорости бега', если она у кого-то из них прокачена, всё равно не хватит.

Куст, где я по счастливому недоразумению устроил себе привал, от Босса, кстати, находился всего в трёх метрах. Повезло с ветром, дувшим в мою сторону. Кабаны имеют плохое зрение, зато хороший нюх и слух. И ещё 'Кабанище' лежал к дороге передом, а к лесу задом, благодаря чему и не засёк моего появления. Кстати, по большей части таланты и характеристики прокачиваются исключительно в присутствии факторов опасности, причём, чем опасность выше — тем быстрее. Находясь рядом с монстром, я получил повышающий коэффициент составляющий разницу между нашими уровнями с дополнительной надбавкой за элитарность Босса. Вон, сколько мне система уже 'плюшек' отсыпала, большего из ситуации точно не выжать. 'Стальная воля' — вообще несказанный подарок, про чёткую формулу получения этого таланта до сих пор знают только разработчики. Теперь бы где ещё разжиться очками таланта, дабы продолжить развиваться. Естественно, другие таланты и характеристики не требуют для своего роста близкой опасности. Большинство 'социалок' качается в мирных зонах.

Выбравшись из агро-зоны 'Кабанища', благополучно добрался до вырубки. Мне требовалось срочно надрать липового лыка и сделать из него несколько жизненно необходимых предметов. Из-за близкого присутствия Рейд-Босса вырубка пустовала. Даже среди новичков не нашлось парочки дураков, захотевших постучать тут сегодня топорами. На шум тот обязательно прибежит. Мне же удобнее — не придётся прятаться. Но и забывать об осторожности тоже не следует. Так, не до конца ободранные липовые стволы тут есть, аккуратно сдираю с них кору и то, что прячется под ней. Тяжелая работка, если нет подходящего инструмента.

Сила +1, всего 4.

Немного, зато бесплатно. Лыка надрал, теперь стоит спрятаться и заняться рукоделием. Вот как раз подходящая куча пожухлого хвороста, под которой меня никто не станет искать.

Итак, собираясь идти в 'Дремучий лес', требуется обязательно защитить ноги. Подлесок там колючий, каждый шаг встанет минимум по ноль одному пункту потерянного здоровья. А ещё в траве могут попасться кусачие муравьи, жуки и даже небольшие

змеи. Их укусы сразу не убивают, но с моим совсем небольшим здоровьем лучше зря не рисковать. По типичному сценарию 'младенец' идёт к ближайшей деревне и, выполнив там несколько десятков простых заданий, получает новую одёжку, плохонькие сапоги, инструмент или оружие. Вот только за эти задания непременно выдадут ещё и некоторое количество игрового опыта, подняв уровень на пару-тройку пунктов. Чем сильно срежут естественный прирост всех характеристик. В принципе, все самые первые задания позволяют проверить свои возможности и наоборот подкачать характеристики, кому что удобнее или к чему лежит сердце: таскать дрова и воду (сила), пропалывать огороды от ядовитых сорняков (жизнь), ремонтировать заборы (подвижность) и далее в том же духе. Казалось бы, кто мешает отправиться как я в лес и там несколько дней кряду качаться без поднятия уровня? Ответ — большая сложность пережить ночь. Все новички появляются в игровом мире исключительно утром, когда тепло. После захода солнца начинается резкое похолодание, которое начинает отнимать жизнь и непременно приводит к смерти. Тёплой одежды в 'детском саду' нет, как и принципиально не продаются средства для разведения огня. Переночевать можно исключительно в человеческом жилье, но для этого необходимо заплатить деньги или иметь высокую репутацию с его хозяевами. Часто требуется то и другое одновременно, ибо чисто платное жильё быстро занимают обладатели дорогого 'премиального доступа'. Но с нулевой репутацией и им ничего не светит. Потому новичку категорически не стоит отлынивать от выполнения заданий, иначе смерть и последующее перерождение полностью сбросит все его дневные достижения. Так сделано специально для развития социального взаимодействия в игре и принуждения к нему тех, кто не хочет вливаться в коллектив. Обойти эту 'принудиловку' почти невозможно, многие пытались, однако про успешные попытки ничего неизвестно. Впрочем, это совсем не значит, что их нет. Просто любая подобная информация сразу же попадёт под самые строгие грифы секретности по вполне понятным причинам. В бытность моей работы здесь клановым рекрутёром, я на спор переночевал в лесу, сумев развести костёр с помощью подручных средств. Правда, стоит отметить — у меня тогда имелся девятый уровень, с большим уровнем персонажа в 'детский сад' уже не пускают, много здоровья, 'благословенная еда' плюс изрядный запас целебных зелий. И всё равно пришлось несладко. Теперь же придётся как-то выкрутиться и на первом уровне, иначе…

Сорок минут, и первые немного неуклюжие предметы появились из-под моих рук:

'Лапти бедного крестьянина'.
Класс: 'простое'. Вес 0.4 кг.
Прочность: 7/7.
Защита стоп: 2 (физическая).

И сразу же за первым сообщением системы мгновенно выскакивает второе:

Поздравляем, вами открыт талант 'распознавание вещей'! 1/10 (справка)
Увеличивается вероятность правильного и полноценного распознавания свойств и характеристик любых материальных предметов.
Текущее значение 10 % (10 бонус за 'восприятие') класса вещей 'простое', 2 % — 'редкое', 1 % — 'уникальное'.

При распознавании предметов резко накапливается усталость, вот, к примеру, лапти подняли мне более половины шкалы, как будто кросс по лесу пробежал. Потому часто этим талантом пользоваться нельзя и вообще приходится прибегать к нему исключительно в спокойной обстановке. Но без распознавания предмет нельзя использовать — лишь убрать в сумку. И прокачивать это талант весьма непросто. В кланах на нём отдельные люди специализируются, впрочем, там уже идёт речь о вещах классов 'легендарный' и 'эпик'. Если ты не состоишь в клане, то можно распознать неизвестную вещь у специалиста. За деньги, естественно, причём цена услуги сильно зависит от класса предмета.
Но это оказалось ещё не всё:

Поздравляем, вами открыт талант 'рукоделие'! 1/10 (справка)
Увеличивается вероятность создания и улучшения характеристик любых материальных предметов.
Текущее значение 1 %.

Ещё полтора часа работы руками, почти полное изведение

запасов лыка и я снова пользуюсь талантом распознавания:

'Заплечная котомка бедняка'.
Класс 'простое'. Вес 2,7 кг.
Прочность: 7/7.
Защита спины: 2 (физическая).
Позволяет переносить за спиной 14,5 кг груза. 35 ячеек.

Вах, на такой результат даже и не рассчитывал. Для примера, сумка новичка, которую дают в деревне за несколько часов работы имеет грузоподъемность в 10 кг и 20 ячеек хранения. Можно там же купить рюкзак за одну серебряную монету, если сильно повезёт её где-либо добыть, конечно, вот у того характеристики действительно значительно лучше. Но для моих нужд пока хватит и этой котомки. Теперь распознавание вообще сильно утомило меня, шкала прыгнула до самого предела. Придётся немного отдохнуть и снова браться за работу. Последним из жизненно необходимых предметов оказался:

'Детский лук'.
Класс: 'простое'. Вес 0.5 кг.
Прочность: 5/5.
Возможный урон по цели: 1*сила натяжения (физический дистанционный).
Требуется сила: 1.
Максимальное натяжение: 0,1.

Данный предмет нужен не столько для того, чтобы попытаться добыть себе мяса на ужин, сколько для разведения огня. Некогда мне повезло увидеть один нигде не описанный эффект, позволяющий сделать простейшее огниво. Игровая механика отличается от возможного взаимодействия предметов в реальном мире, но кое-что случайно или намеренно сохранено и тут. Сразу же за опознанием лука выскочило очередное сообщение:

Поздравляем, вы получили достижение 'Золотые Руки'.
Вы создали три разносторонних функциональных

предмета из подручных материалов без применения инструментов и сторонней помощи.

Награда: Слава +1, +5 очков основных характеристик (не распределено), +10 очков таланта (не задействовано).

Талант 'Чувство материала' 100 уровня.

Вами открыта вторичная характеристика 'ореол славы'.

При взгляде на вас другие персонажи проникаются повышенным уважением, снижая требования к необходимой для плодотворного взаимодействия репутации, предлагая более широкий ассортимент товаров и услуг, а также даруя скидки при торговле.

От прочтения неожиданно выскочившей перед моими глазами надписи я едва не свалился на землю. Хорошо хоть полулежал под кучей хвороста — падать просто некуда. Про такое 'интересное' достижение никакой информации мне на глаза не попадалось. Даже намёков. А ведь я по праву считал себя знатоком чего-то подобного, способного практически на пустом месте дать дополнительную возможность усилить себя. Возможно, некоторые кланы знают тайну, вот только сомневаюсь в их желании сделать её доступной другим. И ещё есть основание считать, если бы я сначала пришел в деревню и занялся рукоделием там, пусть и из тех же материалов то никаких достижений мне бы не дали. А выданный талант вообще нечто запредельное:

Поздравляем, вами открыт уникальный талант 'Чувство материала'! (справка)

Увеличивается вероятность обнаружения материалов с исключительными характеристиками.

Открывается новое чувство, возникающее в руках при касании предметов и материалов, пригодных для создания вещей высших классов.

Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Ранее по игре я мало занимался крафтом (жаргонное слово, обозначающее создание предметов), потому сейчас даже не могу определить ценность этого таланта. Но уже одно краткое описание выглядит весьма многообещающим. Теперь бы всё это

ещё как-то сохранить, времени прошло столько, что в деревню можно уже и не ходить — просто не успею 'отработать' ночлег.

Осталось раскидать очки характеристик и таланта. Однозначно требуется повысить 'подвижность' +1 и 'жизнь', так как от неё сильно зависит, смогу ли пережить ближайшую ночь +4. С талантами тоже однозначно, раскрываем следующие уровни 'незаметности', 'тайного перемещения' и 'стальной воли', благо они достигли максимального на текущий момент значения. Остальное пока не так критично, можно приберечь на будущее.

Выбравшись из своего укрытия и накинув пустую котомку на плечи, пошел дальше осматривать вырубку. Мой глаз отмечал какую-то странность, чего-то здесь явно не хватало. Вроде бы лес и лес, где игрокам выделили участок под заготовку древесины. Делянка каждые пару дней благополучно зарастает новыми деревьями, потому её можно считать вечной. Однако сейчас в глаза бросается полное отсутствие молодой поросли. А ведь так быть не должно. Прошагав дальше в глубину, с удивлением заметил не самые старые следы активных земляных работ посредине небольшой полянки, в которую упиралась вырубка. Что-то игроки здесь решили выкопать. 'М-мать!!!' — сильно захотелось громко выругаться, когда неожиданно вспомнил, чего же здесь сейчас не хватает. Посредине этой поляны раньше рос раскидистый дуб. Таких деревьев в лесу практически не встречается, оно особенное. По преданию в нём живёт дух леса. Не знаю, кому в голову пришла мысль выкорчевать и утащить этот дуб целиком вместе с корнями. Ан — нет, сначала дуб срубили, судя по перемешанным с землёй щепкам, и только потом утащили по частям в сторону деревни. Следы груженых телег ещё полностью не заросли травой. Веток и корней тоже не оставили — выгребли всё подчистую. Теперь становится понятно, откуда здесь взялся 'Кабанище'. Погибающий дух леса призвал своего защитника, однако он почему-то не успел расправиться с теми, кто совершил акт святотатства. Возможно, у тех имелось средство задержать его появление. Трудно же теперь придётся жителям ближайшей деревни: без запаса дров ночной холод проникнет и в их дома. Хворост по округе быстро подчистят игроки по заданиям, а до других делянок лесозаготовок им добираться слишком накладно, проще перейти в другую деревню. В общем, кто-то устроил здесь неплохую диверсию с совершенно непонятными мне целями.

Легонько ковырнув ногой разрыхлённую землю, случайно за что-то зацепился. Опустив взгляд, заметил забытый лесными вандалами кусок древесного корня, почему-то не имевший на себе следов топора. Приличный такой изогнутый равномерной

дугой корень, чуть больше метра длиной и толщиной в мою руку. Вытянув его из земли, ещё раз подивился отсутствию следов рубки: складывалось впечатление — корень сам от дерева отпочковался. Так, применим к нему талант распознавания:

'Кривая Дубина'.
Класс: 'простое'.
Вес 4.5 кг.
Прочность: 600/600.
Возможный урон по цели: 3*сила удара (физический дробящий).
Требуется сила: 4, подвижность: 2.

Характеристики как раз точно по мне, кстати. И вроде бы палка и палка, каковых в лесу много под ногами валяется, но, во-первых, распознавание её до самого края загнало мою шкалу усталости, теперь сдвинуться с места несколько минут не получится. Во-вторых 'Дубина' в описании начинается с заглавной буквы — для 'простого' предмета это очень непросто. В-третьих, шестьсот единиц прочности! Далеко не каждый железный меч столько имеет. Я, как бывший паладин, это очень хорошо знаю. И, в-четвёртых, сам корень ощутимо тёплый, хотя земля, из которой его вытащили холодная. Не это ли то самое 'чувство материала'? С другой стороны — мне как раз необходимо хоть какое-то оружие для спасения собственной жизни. Множитель три к удару весьма неплох для простой палки, более того — он очень хорош. Почти как у хорошего боевого молота. Хотя форма корня несколько неудобна. С таким оружием, имеющимися базовыми параметрами и прибавками удастся получить 3*4*0.01 = 0.12 урона. Двенадцать сотых. Такое низкое значение урона следует из-за отсутствия прокаченного навыка владения подходящим оружием. То есть сам удар примет всего лишь десять процентов от имеющейся у меня силы удара за счёт таланта 'стальная воля'. Без него вообще получался бы лишь один. А 'сила удара' рукой строго ограничивается десятью процентами от базовой характеристики 'сила' и больше никак, только лишь с помощью исключительно редких артефактов. В первой же драке откроется подходящий талант, и мощность ударов станет постепенно расти, но уже сейчас мне вполне по плечу забить до смерти моба первого уровня за несколько десятков ударов. У него здоровья не более пяти единиц, это у кабана, кстати, и нет никакой стойкости. Мне же он, конечно, тоже сможет испортить здоровье, но не так сильно, как я ему. Короче, на ужин себе кого-либо

обязательно завалю, пусть и с некоторым риском для жизни.

Прогулявшись по вырубке обратно в сторону дороги, внимательно осматривал землю и кучи веток. Среди такого беспорядка иногда можно что-то найти, случайно оброненное в траву другими игроками. Учитывая десятку в восприятии можно смотреть под ноги с некоторым оптимизмом. И действительно, мой искательский энтузиазм оказался вознаграждён.

Восприятие +2, всего 12.

Выскочило совершенно неожиданное системное сообщение, хотя за какие заслуги мне прибавили сразу два балла к достаточно 'трудной' основной характеристике совершенно непонятно. Ах, вот оно что…

'Большое точило кузнеца'.
Класс — 'редкое'.
Вес 2.5 кг.
Прочность 140/250.
Позволяет затачивать оружие и инструмент прочностью не выше 750 единиц.

И опять приходится ждать, пока усталость откатится вниз. Наверняка на этой вырубке деревенский кузнец подрабатывал заточкой затупившихся топоров. Не так уж и часто, но такое встречается. Обычно же мастера из деревни носа не высовывают. Возможно, его наняла та компания, которая свалила дуб. Действительно, их топоры должны были часто тупиться, а бегать туда-сюда им нельзя — в любой момент мог объявиться 'Кабанище'. Только вот почему кузнец не унёс свой ценный предмет обратно? Самая вероятная версия — клиенты вместо оплаты ему чем-то по голове приложили. А подобрать с земли выпавшее 'редкое' точило просто не хватило баллов восприятия. 'Хм…' — задумался стоя на одном месте — в голову неожиданно пришла идея превратить найденный корень совсем в другое оружие. Форма у него уж больно интересная. Если хорошенько обточить его с боков, то получится…

Забрался под уже один раз приютившую меня кучу веток, полностью отдавшись потоку неожиданного творческого энтузиазма. Меня буквально захватила увлекательная работа, и даже полоска усталости не поднималась дальше одной трети. В

какой-то момент возникло ощущение — как будто кто-то невидимый водит моими руками, помогая скорее довести процесс до конца. И только появившаяся надпись автоматически запустившегося распознавания заставила вынырнуть из стремительного потока. Лучше бы не выныривал:

'Бумеранг (необходимо дать имя)'.
Класс: 'эпическое'.
Уровень: 1.
Опыт: 10/20.
Вес 2.5 кг.
Прочность: неразрушимый.
Возможный урон по цели: 4*сила удара (физический дробящий); 2*сила броска (физический дробящий).
Дополнительный урон: 1*уровень предмета (нематериальный дух, полное игнорирование любых стойкостей и брони).
Свойства: всегда возвращается к своему владельцу, при ударе в голову жертва гарантированно получает 2-х секундное оглушение или контузию.
Дополнительное свойство: при экипировке или контакте с телом владельца вторичная характеристика 'выносливость' +50.

Последний пункт легко объяснял, почему я так заработался. Корень имел эти свойства изначально, просто только сейчас они стали для меня видимыми. Но долго смотреть с открытым ртом на висящую перед глазами надпись не позволило появление следующей:

Поздравляем, вы получили Великое достижение 'Мастер Эпик'.
Своими руками вы создали предмет 'эпического' класса (описание).
Награда: Слава +10, +15 очков основных характеристик (не распределено), +30 очков таланта (не задействовано).
Талант 'Творческое безумство' 100 уровня.

В первый раз решился пройти по ссылке, вызывающей описание:

— Душа лесной дриады, не сумевшей спасти свою жизнь, сохранилась в отпавшем корне погибшего дерева. Талантливый мастер почувствовал биение томящейся души в найденном им корне и захотел дать ей новое воплощение. Отдавшись потоку творческого безумства, он передал своему изделию частичку самого себя и сумел пробудить душу изначального материала к новой жизни. Та обрадовалась новому образу, придав созданному мастером предмету совершенно невероятные свойства, полностью соответствующее 'эпическому' классу.

И последним делом, вообще перестав испытывать какие-либо эмоции, ознакомился с новым талантом:

> Поздравляем, вами открыт уникальный талант 'Творческое безумство'! (справка).
>
> При ощущении вами близкого контакта с материалом высокого качества и при наличии у вас подходящих инструментов, вы нередко впадаете в глубокий транс и работаете, не отдавая себе отчёта, пока окончательно не воплотите свою Великую Идею в новом изделии, временно забывая об усталости и прочих потребностях.
>
> Текущее значение 100.
>
> Дальнейшее развитие невозможно.
>
> Внимание!!! Во время процесса работы ваша уязвимость существенно повышается, а случайная травма может нанести долгосрочный вред телу и психике.

Да уж, к последнему предупреждению стоит отнестись очень серьёзно. Даже не представляю, чем обернётся смерть во время действия творческого порыва. Лучше не рисковать и 'творить' исключительно в хорошо защищённом помещении. А сейчас мне опять удалось незаметно пройти по самому краю пропасти, и не свалиться при этом в бездну.

Так, пора освоить столь неожиданно свалившиеся подарки. 'Славу' мне пока некуда девать — от неё зависит репутация и уровень скидок у торговцев дружественных фракций, правда, на игроков она не влияет, исключительно на неписей (жаргонное слово, обозначающее не игровых персонажей, за которых действует сама игра, с которыми игроки взаимодействуют, торгуя с ними и получая у них задания). Потому снова поднимаем 'подвижность' +3, добавляем в 'силу' +2, а всё остальное исключительно в 'жизнь' +10. Вот теперь шансы пережить ночку действительно появились. О, ещё один момент, незаметно

поднялась до двадцатки 'стальная воля', продлеваю её очком талантов, и 'распознавание вещей' тоже скакнуло к краю, требуя целенаправленных вложений для продолжения роста.

Взглянув на свои характеристики, крепко призадумался:

Имя: Драз. Полное имя: Драз из Колотеевки.
Социальный статус: юниор.
Уровень 0.
Опыт 0/10.

Базовые характеристики:
Жизнь — 17
Сила — 6
Подвижность — 4
Восприятие — 12

Вторичные характеристики:

Ореол славы — 11
Выносливость — 50 (экипированный предмет)

Таланты:
Незаметность 10/20.
Штраф восприятия наблюдателей 5 % для обнаружения вас требуется восприятие больше: 5.
Тайное перемещение 10/20.
Штраф восприятия наблюдателей 5 % для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 5.
Стальная воля 20/30. +20 % эффективности действий в сложных ситуациях.
Распознавание вещей 10/20.
Вероятность правильного и полноценного распознавания 100 % (12 бонус за 'восприятие') класса вещей 'простое', 50 % — 'редкое', 10 % — 'уникальное', 0,1 % — 'легендарное', 0,01 % — 'эпическое'.
Рукоделие 6/10. Вероятность улучшения характеристик любых материальных предметов созданных вами 6 %.
Чувство материала. Увеличивается вероятность обнаружения материалов с исключительными характеристиками. Открывается новое чувство, возникающее в руках при касании предметов и материалов, пригодных для создания вещей высших классов.
Творческое безумство. При ощущении вами близкого

контакта с материалом высокого качества и при наличии у вас подходящих инструментов, вы нередко впадаете в глубокий транс и работаете, не отдавая себе отчёта, пока окончательно не воплотите свою Великую Идею в новом изделии, временно забывая об усталости и прочих потребностях.

Внимание!!! Во время процесса работы ваша уязвимость существенно повышается, а случайная травма может нанести долгосрочный вред телу и психике.

Незадействованных очков таланта — 36

И это всё моё? И вообще, как такое возможно? Ещё не кончился первый день, а параметры как у игрока, порвавшего пупок в куче заданий за несколько месяцев. Ну, почти, могу ли я себе немного польстить? Это если не считать парочки уникальных талантов. Теперь мне и вовсе придётся скрываться ото всех, иначе никакой жизни не будет. Лучшее, что меня ждёт — оказаться клановым рабом, причём неважно в каком клане, и до конца своих дней производить для своих хозяев 'эпики', с раннего утра и до позднего вечера пребывая в 'творческом безумстве'. Так можно и совсем в безумца превратиться.

Мысленно пожелав себе удачи, второй раз выбрался из кучи хвороста, определяя примерное направление на 'Дремучий Лес' чтобы сразу двинуться к нему, минуя нарезание петель по существующим дорогам. Но сильно развитое для 'детского сада' восприятие донесло до моего слуха какие-то непонятные шумы со стороны ближайшего перелеска. Быстро перебравшись на другую сторону вырубки, спрятался за чахлым кустиком подлеска, который ещё не успели проредить здешние лесорубы. Через несколько минут на просеку высыпала внушительная толпа игроков, несущая в руках заострённые колья и лопаты. Человек сорок, не меньше. Они быстро собрались в кружок вокруг одного игрока, который им что-то долго говорил. До меня долетали лишь редкие обрывки фраз, народ, похоже, прекрасно понимал необходимость соблюдать тишину. По крайней мере, как у них получалось, так и соблюдали. Мне стало сильно интересно, чем они здесь собрались заниматься, хотя время стоило употребить для осуществления собственных планов, а не терять его понапрасну. Через полчаса задумка игроков стала понятна — они готовили большую ловушку для 'Кабанища', выкапывая ямы и устанавливая на их дне деревянные колья. Затем ямы застилались тонкими прутьями и присыпались землёй. А для того, чтобы Рейд-Босс, которого они сюда явно заманят шумом, не

промахнулся мимо — перетаскивали кучи веток, организуя с их помощью несколько сужающихся проходов. Пользуясь своим преимуществом незаметности, подобрался ближе к народу, схоронившись в удобной для наблюдения куче валежника, благо все оказались заняты делом и не смотрели по сторонам. Лишь двое игроков девятого уровня, с большой вероятностью являющиеся клановыми рекрутёрами, периодически поглядывали в сторону дороги, откуда ожидалось появление опасного противника. Ещё через час игроки завершили подготовку к загонной охоте. Их финальным строением стал небольшой бастион, сделанный на скорую руку из земли и древесного мусора, где и спряталась вся эта компания. Парочка 'рекрутёров' же взялась за топоры и стала громко стучать по стоящим невдалеке древесным стволам. Их действия через некоторое время принесли желанные плоды, правда, немного не с той стороны, откуда ожидалось появление 'Кабанища'. Рейд-Босс не захотел бежать по дороге, он проломился через лес, сметая кусты и ломая небольшие деревца своей тяжелой тушей. Едва услышав близкий треск кустов, незадачливые дровосеки стремительно рванули к входу в лабиринт с ловушками, заманивая зверя за собой. Вот только он не пожелал последовать за ними, с разгона снеся несколько куч, образующих 'коридор смерти', и завалив мусором пару ям. Один из загонщиков не сумел вовремя сориентироваться и тоже влетел в яму с острыми сюрпризами на дне. Его громкий крик боли посеял настоящую панику среди тех, кто сидел в импровизированном форте. Они проявили себя нездоровым шевелением и громкой руганью, привлекая внимание 'Кабанища' к себе. Ударив длинными кривыми клыками не сумевшего увернуться от него второго загонщика, он набрал впечатляющую скорость, и едва не влетев в последнюю яму-ловушку, протаранил собой не очень устойчивую стену. Наблюдая за его действиями, успел незаметно для себя покрыться липким потом от страха — разъярённый зверь пробежал всего лишь в метре от моего убежища, едва не разметав его по округе. Горе-охотники, со своим защитным сооружением, больше навредили сами себе. Им бы рассредоточится по округе или вовсе разбежаться в разные стороны — тогда бы кто-то из них и ушел, а так Рейд-Босс смешал их вместе с землёй и брёвнами всего за несколько секунд. Только один игрок сумел выскочить из смертоносной ловушки, к ужасу, бросившись в мою сторону. Кабан заметил его отчаянный рывок, благо в разваленном форте никто больше не подавал признаков жизни, и резко набрал скорость. Мне в последнюю секунду удалось выскочить из-под веток и отскочить в сторону. В одно мгновение убежище

перестало существовать, разлетаясь по сторонам, едва не сбив меня с ног обрубком древесного ствола. Повезло лишь на несколько секунд, пока бешеный зверь догонял последнего охотника, выбивая из него жизнь одним ударом, и повернув окровавленную морду с горящими красными огоньками глазами в мою сторону. На полсекунды я буквально оцепенел от порыва холода, резко пробежавшего по позвоночнику, но растерянность быстро прошла. Прыжок, рывок в сторону последней ямы, маскировка которой в настоящий момент частично обвалилась, открывая взгляду убийственное нутро. Если эта яма заставит Рейд-Босса немного притормозить, устрою ему 'тёплую встречу', ударом бумеранга по голове. Рванувший, было, в мою сторону кабан действительно заметил опасность и попытался её оббежать по дуге, но я отпрыгнул обратно, заставив его заложить крутой вираж. С его инерцией быстро бегать маленькими кругами вокруг ямы с кольями весьма непросто. 'Кабанище' действительно притормозил, собираясь совершить короткий бросок, срезая угол. Понимая, что другого шанса не предвидится, сделал три шага к нему и со всей души зарядил бумерангом в налитую злобой морду. Зверь замотал головой, получив обещанное двухсекундное оглушение, а я не стал терять напрасно ценнейшие мгновения, ударяя его ещё и ещё в одно место. На, не помню, каком ударе взгляд кабана потух, а сам он завалился на бок, окончательно испустив дух. Я тоже упал перед его мордой на землю, мелко сотрясаясь всем телом от резко навалившегося после завершения боя отката. На чтение проскочивших перед глазами важных системных сообщений просто не хватало моральных сил. Только окончательно переведя дух, и немного успокоившись, внимательно осмотрелся по сторонам, в поисках возможных опасностей, но ничего подозрительного не заметил. Полнейшая тишина и лишь валяющиеся в полнейшем беспорядке трупы игроков и пятна крови на земле. Судя по времени суток, игроки теперь возродятся только на следующее утро, потеряв весь заработанный за день прогресс, а также вещи. В 'Фантазии' при смерти гарантированно теряется всё, что имеется при себе за очень редким исключением специально зачарованных вещей и артефактов типа 'пространственного кармана', которые привязываются к духу.

А теперь можно и разобраться, как прошел бой с точки зрения системы, прочитав её сообщения:

Незаметность 20/20.

Штраф восприятия наблюдателей 10 % для обнаружения вас требуется восприятие больше: 10.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Тайное перемещение 15/20.

Штраф восприятия наблюдателей 7,5 % для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 7.

Хм, слишком долго просидел в укрытии, потому-то 'тайное перемещение' поднялось всего на пятёрочку, так и не достигнув следующего порога, на котором требуется делать разумный выбор. Жалко нельзя сразу раздвинуть границы пределов до максимума. Впрочем, разработчиков, натыкавших игрокам кучу сложностей и ограничений тоже можно понять — они за 'баланс' воевали. Баланс — это отдельная и весьма грустная для любого игрока история. Как ни хочется развивать всё, что только открывается в себе, но приходится сдерживаться и прокачивать только строго необходимые таланты, иначе реальная эффективность действий окажется невысокой. Так сделано опять же для развития социального фактора и разделения труда. В любой поход идёт команда разноплановых специалистов. Кто-то чистый разведчик, кто-то ограниченный боевик, а ещё и сборщики трофеев необходимы. Собрать в себе таланты универсала почти невозможно — очков таланта на всё необходимое катастрофически не хватает.

Стальная воля 30/30.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

+30 % эффективности действий в сложных ситуациях.

Так, где необходимо продлеваем пределы развития, тут нельзя экономить. Дальше пошла беготня и драка:

Получен урон: 1 (разрыв)

Получен урон: 1 (удар в спину) 3–2(защита)

Получен урон: 2 (удар в спину) 4–2(защита)

Получен урон: 1 (удар в спину) 3–2(защита)

Прочность предмета 'Заплечная котомка бедняка' обнулена — предмет разрушился.

Вами открыта вторичная характеристика 'ловкость'.

Ваша подвижность тела и владение оружием стало эффективнее.

Значит, не сразу мне удалось выскочить из-под укрытия, 'Кабанище' успел долбануть по нему чуть раньше. А ведь сразу и не заметил, печаль. Спасла лишь заплечная котомка, приняв на себя часть сильно рассеянного урона. Себя стоит поблагодарить лишь за своевременное вложение свободных очков характеристик в 'жизнь', иначе бы всё равно погиб. Зато добавилась 'ловкость'. Очень полезная вторичная характеристика для любого бойца. Даже магам она иногда помогает, хотя они больше рассчитывают на свой 'щит маны', поглощающий или отражающий наносимый урон.

Вами открыта вторичная характеристика 'скорость бега'.

Ваша скорость бега немного увеличилась.

Теперь вы способны осуществлять стремительные рывки за короткое время и меньше уставать при беге на длинную дистанцию.

Прочность предмета 'Лапти бедного крестьянина' обнулена — предмет разрушился.

Эх, не выдержало моё первое изделие проверки боем. Хорошо хоть на один серьёзный рывок их хватило. Но горевать по этому поводу не стану — у кого-то из улетевших на возрождение охотников наверняка попадётся что-то более приличное. А теперь пошла сама драка:

Поздравляем, вами открыт талант 'военная хитрость'! 1/10 (справка)

Увеличивается вероятность использования слабых сторон ваших противников и вероятность нанесения критических ударов.

Текущее значение 1 %.

Талант, кстати, достаточно распространённый среди боевиков. Без знания слабых сторон монстров часто вообще победить невозможно. И такой талант обычно прокачивают максимально, ибо тогда практически каждый удар становится для

противника критическим. А это и шанс оглушить и получить повышающий урон множитель.

Вами нанесён урон: 0,2 (физический, игнорирование), 1 (нематериальный дух) на жертву наложен эффект контузии 2 сек.

Поздравляем, вами открыт талант 'дробящее оружие' (дубины, молоты посохи, и т. п.)! 1/10 (справка)

Увеличивается эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов.

Текущее значение 1 %.

Вами нанесён урон: 0,2 (физический, игнорирование), 1 (нематериальный дух) на жертву наложен эффект контузии 2 сек.

—

—

Вами нанесён урон: 1 (критический) (физический, игнорирование), 1 (нематериальный дух) на жертву наложен эффект контузии 2 сек.

Длинный список похожих сообщений, когда я непрерывно лупил кабана по мордасам, забыв обо всём на свете. Странно, что меня усталость не остановила. А вот и финал:

Поздравляем, монстр 'Кабанище' Рейд-Босс 10–10 погибает от вашей руки.

На данного монстра действовал повышающий коэффициент опыта (1000) за счёт выданных групповых заданий в деревне Листвянка.

Вами получен опыт: 10000 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Для закрытия заданий и получения награды передайте клыки монстра старосте деревни.

Опыту отвалили просто жуть. Сразу можно взлететь по уровням выше допустимого в 'детском саду'. Другое дело такой повышающий коэффициент выдавался на большую группу, и для каждого из них пришлось бы не так много в общем зачёте. И ещё сдавать задание старосте я не собираюсь. Обойдётся! Меня уже система и без него неплохо наградила:

Поздравляем, вы получили Большое достижение 'Отчаянный смельчак'.

Вы в одиночку победили элитного монстра на десять уровней превышающий ваш.

Награда: Слава +5, +10 очков основных характеристик (не распределено),

+20 очков таланта (не задействовано).

Дополнительная награда: талант 'Боевая ярость' IV класса.

Так, не понял, у меня прежде тоже имелось подобное достижение, как и у всех более-менее сильных бойцов, однако никакого таланта оно не даровало. Весьма, весьма…

Поздравляем, вами получен талант 'боевая ярость, аура стойкости' IV класса.

Впадая в боевой транс, вы становитесь исключительно подвижным и стойким ко многим видам повреждений.

'Ловкость' +20, 'аура стойкости' физический и стихийный урон /2, вероятность получить эффект оглушения или контузии снижен на 40 %.

Время действия эффектов 10 секунд, откат до следующего применения 1 час.

Нечто подобное есть у игроков, продвигающихся по пути асасина (жаргонное слово, обозначающее бойца, способного проникать в защищённые укрытия или заходить со спины и незаметно убивать своих жертв). Им помогают обрести такие возможности особые наставники и цепочки заданий. Но там и таланты называются иначе, и прокачиваются они постепенно. Похоже, система мне зачла и повышенную до максимума за счёт последней бойни элитарность Босса, и уже полученные ранее таланты как раз из линейки асасинов. Осталось лишь специфическое для них оружие раздобыть и немного прокачать владение им.

Прежде чем раскидывать полученные очки характеристик, стоит ещё раз пробежаться по списку сообщений, там имеется некоторый естественный прирост.

Сила +8, всего 14.
Подвижность +10, всего 14.

Вторичные характеристики тоже успели резко подскочить:

Ловкость +10, всего 10.
Скорость бега +5, всего 5.

Таланты тоже успели прорости до первого предела:

Военная хитрость 10/10.
Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
Вероятность использования слабых сторон ваших противников и вероятность нанесения критических ударов 10 %.
Дробящее оружие 10/10.
Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 10 %.

Естественно, таланты продлеваем, они все нужные, а десятка характеристик отправляется целиком в 'жизнь', ибо она естественным путём практически не добавилась. Её вообще прокачивать сложно, требуется выжимать из себя все соки, долго удерживаясь на самом краю, то есть при потере более 80 % здоровья.

Разобравшись с первыми последствиями неожиданного боя, стоило заняться остальными. А именно приятным делом сбора трофеев. Но к поверженному кабану нужно подходить в последнюю очередь, слишком уж велик для меня его уровень — почти ничего не смогу взять, без прокачки специфического таланта. Потому сначала займёмся телами незадачливых охотников, начиная с тех, кто хуже всего одет, а, следовательно — имеет наиболее низкий уровень. Обшарив пару раз своими руками первое подходящее мёртвое тело, практически ничего ценного не нашел, лишь стянул плохонькие сапоги. Сразу после этого появилось вполне ожидаемое системное сообщение:

> Поздравляем, вами открыт талант 'сбор трофеев'! 1/10 (справка)
> Увеличивается вероятность обнаружения ценных предметов на телах поверженных противников.

Текущее значение 12 % (12 бонус за 'восприятие') для уровня не превышающего 9.

Собственно, если я собираюсь оставаться игроком-одиночкой, то данный талант является критически необходимым. Как уже отмечал ранее, 'сборщик трофеев' в игре — это отдельная профессия. Хорошо сочетается с чем-либо другим, где тоже помогает развитое 'восприятие', обычные воины редко поднимают талант 'трофейщика' выше двадцати-тридцати, большинство ограничивается лишь голой десяткой, предпочитая вкладывать очки талантов во что-то более необходимое.

Обшаривая другие мёртвые тела, снимая с них одежду, я постепенно подогнал талант до десятки и открыл следующий предел. После чего возвращался к ранее обработанным трупам и применял талант уже простым наложением руки и активации способности. Теперь произведение действия заметно прибавляло усталости и открывало перед моим взглядом окно инвентаря, в котором отображались имеющиеся на трупе вещи, при условии, что у меня хватает восприятия для их обнаружения. Если какая-либо вещь мне нравилась, я мог переместить её в руку или свой инвентарь, который у меня исчез вместе с разрушением котомки. Не желая повторять операции обыска, просто выкладывал всё обнаруженное на землю рядом с телами: они всё равно должны исчезнуть через пару часов, оставив материальные предметы на месте своей гибели. Постепенно навык поднялся ещё на десятку, после какой-то сотни произведённых обысков. Ничего особо ценного у игроков для меня не нашлось. Идя на опасную охоту, они благоразумно оставили в деревне всё лишнее, да и одежду надели самую простую. Лишь парочка клановых рекрутёров оказалась слишком самонадеянной. Один из них подарил мне нужный предмет:

'Большая кожаная сумка путешественника с ремнём'.
Класс: 'редкое'.
Вес 1,2 кг.
Прочность: 45/50.
Позволяет переносить 37 кг груза. 55 ячеек.

А вместе с ней флягу из высушенной тыквы с водой, приличный запас простой еды и целебных зелий на полчаса ускоряющих естественную регенерацию здоровья в два раза. Кроме еды и зелий в сумке обнаружился маленький набор

специфических предметов в небольшом матерчатом свёртке с кармашками, благодаря чему они занимали всего один слот:

'Нож скорняка'.
Класс: 'простое'.
Вес 0,2 кг.
Прочность: 340/360.
Предназначено исключительно для работы с материалами: 'ткань', 'кожа', 'кость', 'дерево'.

'Шило с пилкой для тонкой работы'.
Класс: 'простое'.
Вес 0,1 кг.
Прочность 180/180.
Предназначено исключительно для работы с материалами: 'кожа', 'кость', 'дерево'.

'Пробойник отверстий'.
Класс: 'простое'.
Вес 0,1 кг.
Прочность 220/225.
Предназначено исключительно для работы с материалами: 'кожа'.

'Сапожная игла'.
Класс: 'простое'.
Вес 0,01 кг.
Прочность 130/135.
Предназначено исключительно для работы с материалами: 'ткань', 'кожа'.

Инструменты не давали возможности нанести физический урон противнику и годились только для ремесла. Второй игрок девятого уровня оставил после себя из числа полезного:

'Сапоги-скороходы'.
Класс: 'редкое'.
Вес 2,4 кг.
Прочность: 21/115.
Защита: голень: 4, стопа: 10 (физическая).
Дополнительный эффект к характеристике 'скорость бега' +30 %,
Выносливость при беге +10.

Поношенные сапожки — это же надо так сильно просадить прочность, не помогли своему бывшему хозяину — 'Кабанище' мусором столкнул его в яму с кольями. Жалко, его по виду достаточно неплохая куртка полностью пришла в негодность и уже не определялась как предмет. Второму же игроку увернуться и убежать помешала та самая сумка, которую он не сообразил вовремя бросить. Хоть в ней груза оказалось немного, но на 'подвижность' это заметно отразилось далеко не в лучшую сторону.

Ещё разок обошел все трупы, производя обыск, догнав талант до очередного предела, выше на них он уже не рос.

> Сбор трофеев 30/40
>
> Вероятность обнаружения ценных предметов на телах поверженных противников: 100 % (12 бонус за 'восприятие') для уровня 1–9; 20 % — 10–19; 10 % — 20–29; 1 % — 30–39; 0,1 % — 40–49; 0,01 % — 50-100.

Даже догнав талант до максимальной сотни пунктов, обирать высокоуровневых противников с первой попытки не получится. Вот если ещё и 'восприятие' до сотни дойдёт — тогда возможно. Но мне таких уникумов прежде не встречалось. С нашей боевой группой ходил 'трофейщик', причём один из самых лучших в клане, так вот, он нередко по часу около поверженных Боссов высиживал, пока всё из них не выжимал. А мы всё это время его прикрывали, дабы никто из потенциальных конкурентов не отбил добычу, ибо самое интересное и ценное обычно выпадет только в самом конце. Вот и 'Кабанище' выдал мне десять монет серебра только на шестнадцатой попытке, когда нужный талант возрос ещё на десять пунктов. Собственно, выпадение монет из поверженных монстров — чисто игровая условность. И выпадают они только из изначально агрессивных зверушек, а их вид и число зависит от его уровня и класса. До сорокового уровня должна падать медь по монете за уровень, выше сорокового и до девяностого — серебро, ну и с девяностого до сотого — золото. Элитарность монстра, как в моём конкретном случае, изредка может изменить правило и выдать победителю нечто более ценное, ибо по своим параметрам 'Кабанище' явно превысил обычный сороковой уровень. Официального обменного курса между 'красными', 'белыми' и 'желтыми', как здесь называют медь, серебро и золото — нет. То есть даже на мешок медяков не выменяешь одного серебряного. Неофициальный обмен, естественно есть, правда, он может очень сильно гулять в

зависимости от внешних условий на рынках и аукционах. И, понятно, различные классы товаров и услуг предоставляются только за разные типы монет. К примеру, 'редких' вещей за медь у торговцев и мастеров не купишь, хотя можно получить их по заданиям или сделать самому. А уж 'уникальные' и выше идут исключительно за 'желтые'. Казалось бы, цены даже за прилично прокаченные 'эпики' редко превышают три сотни золотых, вот только заработать эти деньги… эх, все мои нынешние проблемы оцениваются всего в жалкую тысячу 'желтых', но собрать такую суму одиночке совершенно нереально. Кроме монет поверженный Рейд-Босс выдал два клыка, причём, с первого захода. Моё чутьё сразу опознало в них 'особенный материал'. Ещё с него упало пять широких полос изумительно выделанной кожи с подозрительно большой прочностью — ещё одна игровая условность, ага, пара крупных костей и четыре приличных куска мяса. Кстати, выпадению обработанной кожи напрямую поспособствовало наличие в моём инвентаре набора инструментов мастера-кожевенника. Если бы вместо него имелся алхимический набор — появились бы специфические ингредиенты. В общем, сбор добычи — весьма непростое занятие, требующее не только талантов, но и специальных вещей. Разделавшись с кабаном, отыскал выпавшее из котомки точило и свой детский лук. Выбрал из числа трофейной одежды штаны и рубашку немногим приличнее моей, подобрал неплохой топорик и лопату с короткой ручкой, размеренно зашагав в сторону 'Тёмного леса'. Близился вечер, и требовалось поспешить, дабы успеть разбить лагерь до наступления ночного похолодания. В пути переживал исключительно по поводу полнейшего отсутствия среди трофеев нормального ножа, топориком и лопатой не всё можно сделать.

Пару раз на меня нападали волки. В 'детском саду' вообще мало агрессивных животных, но 'Тёмный лес' как раз — то самое место, где они водятся. Ещё можно встретить кабанов и изредка медведей. При сильном желании повстречать мишку, требуется искать берлогу и невдалеке от неё косолапого хозяина. Медведи идут здесь по классу Мест-Боссов и с ними лучше не встречаться. Волкам же можно попасться на глаза где угодно. Но уровень у них не превышал шестой, потому и умирали они всего от одного удара бумеранга, добавив мне немного бесполезного опыта и медных монет. Ничего другого с них я не стал брать, шкура плохая, мясо невкусное и без полезных свойств. Кстати, бумеранг незаметно подрос до пятого уровня и я дал ему имя 'Змей', за его жалящий эффект урона духом. Пока он ещё мал, но для здешнего зверья хватает. Вообще прокачивать предметы тоже непростое

занятие. У них своя шкала опыта, и правила её заполнения лишь немногим похожи на аналогичную шкалу игроков. Если у тех всё относительно просто и вполне понятно: опыт равняется разнице между уровнем убитого монстра и самого игрока, но не менее единицы, умноженной на повышающий коэффициент выданных на конкретного монстра заданий. То есть для получения опыта требуется бить зверушек сильнее себя, но всё равно итог окажется небольшим. Другое дело — если атаковать монстров, на которых в городах или деревнях выданы специальные задания. К примеру, с 'Кабанища' мне столько сразу досталось именно из-за этого. Это опять же сделано специально, дабы развивать социальный фактор и избежать тотального геноцида животных — возрождаются они не так быстро, как правило, один раз в сутки. Ещё одно 'интересное', а для кого и неприятное свойство заключено в том, что при действиях боевых групп опыт идёт не у каждого свой, а выдаётся всей кучей тому, кто во время битвы нанёс монстру больше всего урона. А он уже может дальше распределить его по остальной группе, или оставить исключительно себе. Впрочем, если поступить так, больше в группу тебя никто не примет, останешься отверженным одиночкой без каких-либо шансов удачного роста. Но имеется одно исключение из общих правил — паладины, воины Бога.

Эх, за сегодняшний суетный день с множеством сюрпризов боль утраты стала меньше, теперь можно спокойно вспоминать былое. Итак, паладины сильно отличаются от других классов игровых персонажей. Сущность их силы и прочих возможностей происходят от Бога, которому они посвятили своё служение. Паладины в игре по праву считаются самыми сильными бойцами, способными в одиночку справляться с самыми сильными монстрами. Вот только за всё приходится платить. Для выбравшего путь паладина игрока рост уровней прекращается — весь получаемый им опыт сразу же забирает Бог. За это он повышает 'близость духа' воина с собой, и, соответственно, его боевые и не только боевые возможности. Полученную связь с Богом паладин может легко потерять, если станет долго бездельничать, нарушать строгие правила и заниматься недобрыми делами. Как ни силён 'божий воин' в бою, так же беспомощен он в мирной зоне. Мало того, что ему нельзя торговаться, но и его 'долг служения' может потребовать напасть на кого-либо из противных Богу неписей. Это в мирной зоне-то! Иначе последует серьёзное уменьшение 'близости духа', вплоть до полной разрыва связи. А ответственности за нападение на мирных жителей никто не отменял.

Собственно, моя грустная история началась с размолвки с директором клана. Не лидером, в клане официального лидера давно нет, а назначенным на его место человеком реальными владельцами. Я уже упоминал, что выход 'Фантазии' на внешние мировые рынки серьёзно испортил её. Если поначалу организованные кланы реально помогали игровому процессу, то приход в игру стороннего капитала, тоже мне инвестиции, блин, привело к образованию на их месте коммерческих предприятий. Игроки зарабатывают для владельцев клана деньги, а никак не наоборот. Эти 'инвесторы' первым делом выпотрошили все неподконтрольные им кланы и задавили свободные отряды, дабы у игроков не осталось альтернативы — обходится без прикрытия сильной организации крайне сложно, забьют. После этого заставили народ вкалывать на себя, забирая львиную долю любой добычи и заработка. Нередко ситуация осложнялась личными претензиями со стороны тех, кого хозяева назначили на руководящие и контролирующие должности. Вот и в моём случае произошло именно такое. За особенно удачное выполнение одной длинной цепочки заданий, Король вдобавок к основной награде, которая изначально предполагалась доходом клана, выдал отдельным участникам личные подарки. Стоит заметить — в той цепочке я проявил поистине недюжинные способности, благо они хорошо укрепляли связь с Богом. Можно сказать даже не покривив душой — сложнейшее задание клан выполнил исключительно за счёт моего героизма. Несколько других команд благополучно слились на тяжелых квестовых Боссах, едва не завалив всю цепочку. Король отметил мои старания крайне редким 'легендарным' рыцарским мечом, который входил в имеющийся у меня тогда сетовый набор из наручей и поножей. Подарок личный, требовать его передачи в клановое хранилище не имелось каких-либо оснований. На моё горе у директора клана тоже имелся один предмет из этого статусного сета, и он давно хотел заполучить себе что-либо ещё. А тут появилась такая редкая возможность удачно воспользоваться служебным положением. Короче, он поставил мне условие — или отдавай меч ему, причём бесплатно, или уходи из клана с 'волчьим билетом'. То есть сдавай клановую амуницию, которой у меня практически не имелось, прыгай в вечный 'чёрный список', и всё прочее в том же духе. Но я психанул, грубо послав его, рассчитывая быстро перейти в другой клан. Хорошо прокаченные бойцы, причём со своим оружием и полным снаряжением, нужны всем и всегда. Однако тогда я не знал о неофициальной договорённости между директорами нескольких кланов, направленной против подобных мне наивных глупцов. Никто меня слушать не стал, сразу

показывая на дверь. Более того, уже через пару дней, когда решил перебраться порталом в другое королевство, так как выходить из мирной зоны было опасно из-за действия 'чёрного списка', там мне устроили подставу, пригласив в таверну, где я устроился на ночлег, жутко богопротивного непися — тёмного жреца, отступника, мракобеса и прочее в том же духе. Мне ничего не оставалось, как напасть и убить его, иначе можно было удалять персонажа. Ей богу, лучше бы так сразу и сделал, нынешних проблем тогда бы не возникло. Паладин света закономерно оказался сильнее тёмного жреца, но гораздо слабее администрации и стражи. Даже не стоило удивляться, почему все они случайно оказались рядом в момент нашего короткого боя. Сбежать мне, естественно, не позволили, перехватив сразу после схватки. А на скором суде выяснилось, что добропорядочный горожанин, на которого я соизволил напасть — являлся ключевым персонажем для целого семейства заданий, ага, весьма специфических заданий, какие ещё может выдавать высокопоставленный тёмный жрец. Дальше можно не объяснять, всё и так понятно. Мои объяснения, естественно, никого совершенно не волновали — это, мол, твои личные проблемы, нужно было думать, вначале, когда выбирал себе класс, а потом спорил с руководством клана. Сапёр ошибается дважды, ага. А злорадные ухмылки некоторых присутствующих на суде игроков из бывшего клана, а также парочки модераторов игры мне сильно не понравились. Те ребята совершили ровно одну ошибку, желая прижать к ногтю непослушного человека — они не заблокировали интерфейс управления учётной записью, хотя вполне могли. Прекрасно зная, чем для меня закончилось бы показное судилище, я совершил то, чего от меня никто не ожидал, недрогнувшей рукой нажав кнопку 'удаление персонажа' — только так удавалось вырваться оттуда. Вот только это, как позже оказалось, не отменяло кое-каких санкций, а именно штрафа в тысячу золотых монет, наложенных администрацией уже на меня, как реального пользователя. Они бы и большего захотели, увы — это предельно возможная сумма. Выплатить её реальными деньгами очень сложно, особенно официальному безработному. Впрочем, по итогу судилища меня бы превратили в раба на пару лет, отняв всё имеющееся без остатка, и отправили долбить руду в шахте с раннего утра до позднего вечера, дополнительно навесив кучу крайне неприятных проклятий, имитирующих проявление различных болезней, периодически обновляя их, чтобы даже такая жизнь мёдом не показалась. И из игры никуда не выйдешь, блокировка. Чтобы впредь старательно гнул спину перед истинными хозяевами мира, соглашаясь с любой их волей.

И теперь мне категорически нельзя попадаться тем же модераторам игры и сотрудничающими с ними кланами, иначе суд рискует повториться, а второй раз сбежать уже не дадут. Особенно учитывая факт распространения 'чёрного списка', в котором числится моё имя ещё на шесть кланов. Но я собираюсь ещё немного побарахтаться, сдаваться на милость судьбы не в моих планах.

Возвращаясь к первой теме, с которой я скатился на воспоминания, осталось дополнить рассказ о распределении игрового опыта, когда в бою с Боссом работает команда с паладином. Так вот, 'воины света', как их часто называют, стараются не наносить противнику заметного урона, лишь сдерживая его агрессивные порывы в сторону других членов команды. Только так полученных очков хватает на всех участников, раскиданных в зависимости от личного участия лидером рейда, обычно исполняющего роль главного дамагера (жаргонное слово, обозначающее игрока, наносящего значительный урон по цели, удерживаемой остальной группой). Иногда случаются осечки, и паладин вытягивает на себе весь рейд, забивая Босса, но и тогда к нему порой высказывается немало претензий. Одним словом — играть командой непросто, а с паладином в своём составе ещё сложнее. Вот только без него часто просто не обойтись.

Между тем ноги принесли меня к вполне узнаваемым местам. Новички сюда редко заходят — далеко от деревень и достаточно опасно, но иногда группы получают задания что-либо отыскать или добыть в 'Тёмном лесу'. Теперь ещё несколько километров пути до очередного значимого в моей судьбе пункта. Вот и знакомый ручеёк, нужно подняться по нему до его истока. Стараясь лучше закрепить навыки хождения по лесу, внимательно осматривал окрестности и землю, куда наступала моя нога. Пусть это немного увеличивало время пути, зато уменьшало вероятность встретить агрессивного моба.

Восприятие +2, всего 14.

Как всегда неожиданно выскочила системное сообщение, когда я увидел цель своего пути — маленький родничок, бьющий из-под корней большой ёлки, растущей внизу крутого склона. Опустив руки в холодную воду, поднёс их ко рту, делая полный глоток.

Вами обретено родство со стихией воды (справка)

Теперь вы способны лучше чувствовать находящуюся поблизости от себя воду.

Любые ваши действия с водой и водной стихией стали эффективнее. Текущее значение +1 %.

Поздравляем, вами открыта третичная характеристика 'водостойкость'.

Теперь любой урон от проявлений воды или водной стихии стал немного меньше.

Ого! С какой стати такие 'подарки'? Простой лесной родник никак не тянет на исключительно редкий стихийный первоисточник. Опять ничего не понимаю. Так, а если применить распознавание…

'Живая вода'.

Класс — 'стихийное'.

При употреблении внутрь даёт 'благословение жизни' III степени сроком на 24 часа.

Неверяще помотал головой, после чего сделал ещё три глотка холодной воды.

На вас наложено благословение жизни III степени сроком действия 24 часа.

Вторичная характеристика 'регенерация здоровья' +100 %. Вторичная характеристика 'выносливость' +30 %

Поздравляем, вами открыта вторичная характеристика 'регенерация здоровья'.

Теперь вы быстрее восстанавливаете потерянное здоровье естественным образом.

Текущее значение 1 единица восстановленного здоровья в минуту, без учёта действия повышающих факторов.

Про этот родничок я раньше уже знал, потому-то так сильно и стремился к нему. Вот только он прежде имел несколько худшие качества воды и тем более не являлся 'стихийным'. Вылив имеющуюся в тыквенной фляге воду, полностью заполнил её из родника. 'Живая вода' хранится всего лишь пару суток, но иметь её под рукой очень полезно. Ибо у неё есть не только выданные

системой полезные свойства. Пока я тихо занимался своими делами, обстановка в округе незаметно изменилась.

Незаметность 30/30.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Штраф восприятия наблюдателей 15 % для обнаружения вас требуется восприятие больше: 15.

Тайное перемещение 20/20.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Штраф восприятия наблюдателей 10 % для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 10.

Стальная воля 40/40.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. +40 % эффективности действий в сложных ситуациях.

Сразу три выскочивших перед глазами системных сообщения заставили замереть на месте и практически прекратить дышать. Что может означать их появление, думаю, уже не требуется пояснять. Добавив везде, где необходимо единички талантов, пригнулся к земле и стал пристально оглядываться по сторонам.

Восприятие +2, всего 16.

'Б…! Да что же это такое!' — мысленно выругался про себя, обнаружив под соседней ёлкой тёмно бурую кучу, которую прежде посчитал обычной землёй. Вот только куча эта едва заметно, то приподнималась, то опускалась в такт неглубокому дыханию. И над ней вскоре появилась ярко красная надпись:

'Медвежуть' МБ 10–10.

Мест-Босс! Охренеть, я опять умудрился незаметно для себя влезть в агро-зону сильного моба. Причём, в имеющихся условиях мне его не забить. Он гарантированно окажется проворнее меня, а мне хватит всего одного удара его когтистой лапы, ибо по силе тот не уступит монстру сорокового уровня, а какой-либо брони, или устойчивости к физическим повреждениям у меня пока нет. Короче, рисковать в попытке первым стукнуть его по голове не стоит. И опять монстр не сумел обнаружить моего присутствия, хотя до этого умудрился отправить на перерождение немало игроков. Десятый уровень элитарности другим способом он бы не получил, максимум — третий-четвёртый. Медленно отползая от

зверя, поднял до тридцатки 'тайное перемещение', всё остальное повышаться уже не захотело: фактор риска достиг предельного для них уровня. Отползя в сторону, поднялся над лесным распадком, где обнаружил небольшую поляну, со сваленными около неё древесными стволами и хорошо замаскированную медвежью берлогу. Окинув ближайшие окрестности внимательным взглядом, понял — никуда дальше идти не стоит. Здесь именно то место, где можно попытаться пережить ночь, стоит лишь дождаться когда 'Медвежуть' вылезет из-под ёлки и заберётся в берлогу. А это обязательно произойдёт, когда начнёт холодать. Если не лезть к нему целенаправленно, то до утра он оттуда точно не выберется, несмотря на любой шум снаружи — такова его логика действий. Ночью как бы наступает зима, а зимой медведи спят. В игре же они так делают каждый день. Но главным аргументом, приведшим к такому решению, стали поваленные деревья, которые пойдут на дрова для костра. Наверняка кто-то из игроков пытался забраться на них, убегая от разъярённого Мест-Босса, забыв о его недюжинной силе. Жалко из потерянных ими предметов ничего нельзя найти, через пару суток они тоже исчезают, за исключением 'редких' и выше. А ещё бы неплохо влезть в берлогу — там наверняка что-то спрятано. Замаскировав сумку с вещами под одной из коряг, снова спустился в распадок и осторожно осмотрел лёжку медведя. Тот пока не собирался вылезать из-под ёлки, потому можно рискнуть. Эх, не люблю лазать по земляным норам, но любопытство оказалось сильнее страха и брезгливости. Ночного зрения у меня не открылось, зато руки нащупали какой-то небольшой металлический предмет.

Восприятие +4, всего 20.

Откуда столько за один присест? Бежать-бежать — мгновенно подсказало неприятное чувство снизу спины. Быстро выбравшись на поверхность, постарался как можно скорее и незаметнее пробраться к краю поляны и упасть на землю. Вовремя! 'Медвежуть' выбрался из-за деревьев и недовольно поводив мордой в разные стороны, принюхиваясь к воздуху, в конечном итоге неторопливо направился в сторону своей берлоги. Мой запах он явно засёк, но уровня его 'восприятия' не хватило для чего-либо большего. 'Фух…' — с некоторым трудом перевёл дух, когда он скрылся с глаз. Теперь осталось подождать сообщения о наступлении вечернего похолодания и можно спокойно приступать к следующей части моего плана. А пока стоит попытаться опознать предмет, найденный мной в логове зверя,

благо руки ощущают его явную необычность, всё равно делать больше нечего.

'Пряжка ремня Мастера-Охотника'
Класс: 'легендарное'.
Вес: 0,08 кг, прочность: 999/1000.

Лишь с тридцать второго раза удалось произвести опознание, благо усталость спадала прямо на глазах благодаря всем наложенным на меня сейчас позитивным эффектам.

> Распознавание вещей 20/20.
> Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
> Вероятность правильного и полноценного распознавания 100 % (20 бонус за 'восприятие') класса вещей 'простое', 80 % — 'редкое', 15 % — 'уникальное', 0,3 % — 'легендарное', 0,03 % — 'эпическое'.

Ничего себе! Когда это видано, чтобы 'легендарки' в 'детском саду' встречались? И пусть не сами 'легендарки', а некоторые их части. Но учитывая появление в здешних краях сильных Боссов, это уже не кажется совершенно невероятным. Более того теперь стоит непременно поискать в окрестностях, наверняка найдутся и другие запчасти. А ремень можно попытаться и восстановить, всё необходимое для его воссоздания при мне есть. Только пока браться за такую работу рановато, на неё времени много уйдёт. Пока же можно потренироваться на чём-либо более простом. К примеру, есть неплохой шанс починить трофейные сапоги-скороходы, учитывая моё достижения 'Золотые руки' и 'Мастер-Эпик'. Если я всё правильно понимаю, их должно гарантированно хватить для работы с вещами класса 'редкое', пусть система об этом ничего и не написала. Заодно проверим некоторые свои догадки.

Сняв и положив перед собой сапоги — попытался их ощутить своим талантом 'чувство материала'. Так, есть некоторое ощущение тепла, но не более того. Теперь достаём одну полосу кабаньей кожи — уже теплее и руки почти чешутся. Ага, кажется я на правильном пути. Теперь осталось развернуть набор инструментов мастера по коже — есть! Идея в голове уже давно просится наружу, срабатывает талант 'творческое безумство', заставляя мои руки совершать многочисленные действия. Я сам лишь наблюдаю, как они аккуратно отрезают ножом совсем тонкие полоски кожи, как сплетают из них нечто напоминающее

нить-косицу, ещё отрезаются полоски кожи, уже какой-то фигурной формы, теперь игла в моих пальцах замелькала с невероятной скоростью сначала над одним, затем над другим сапогом. Иногда рука хватала шило и что-то прокалывала им. А главное — все это происходило без единого звука! Затем мне ужасно захотелось выложить из инвентаря кабанью кость и приступить к быстрой разделке её на отдельные фигурные пластины ножом. Полученные пластины тоже исчезли в мелькании рук и иголки. Когда же я вынырнул из творческого процесса, в который неожиданно превратилась попытка ремонта, то передо мной предстало явно иное изделие, чем было изначально. Сапоги сапогами и остались, но их внешний вид заметно изменился. Только с девятой попытки распознавание смогло их определить:

'Сапоги-скороходы Мастера-Охотника'.
Класс: 'легендарное'.
Вес: 2,7 кг.
Прочность: 230/230.
Защита: голень: 8, стопа: 18 (физическая).
Защита от негативного воздействия всех стихий на стопу и голень: 5.
Дополнительный эффект к характеристике 'скорость бега' +50 %,
Выносливость при беге +25.
Дополнительное свойство: 1 слот для экипировки оружия типа 'нож' или 'кинжал'.
Дополнительное качество — оставляемый след на земле исчезает в 3 раз быстрее.
При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Мастер-Охотник' полезные качества каждого увеличиваются на 10 % за каждый дополнительный предмет.

И сразу же за этим посыпались градом новые 'плюшки':

Рукоделие 10/10.
Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
Вероятность улучшения характеристик любых материальных предметов созданных вами 10 %.
Поздравляем, вами открыт талант 'работа с кожей'! 1/10 (справка)
Увеличивается эффективность использования

данного типа материала для создания из него новых и ремонта потрёпанных изделий.

Поздравляем, вами открыт талант 'работа с костью'! 1/10 (справка)

Увеличивается эффективность использования данного типа материала для создания из него новых и ремонта потрёпанных изделий.

Работа с кожей 10/10.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кожи 10 %.

Работа с костью 10/10.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кости 10 %.

Поздравляем, вами открыт талант 'совмещение материалов'! 1/10 (справка)

Увеличивается эффективность использования разного типа материалов для создания из них новых и ремонта потрёпанных изделий.

Совмещение материалов 10/10.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов при их создании и ремонте с использованием совмещения различных материалов 10 %.

И на закуску:

Поздравляем, вы получили Большое достижение 'Забытые легенды'.

Своими руками вы воссоздали предмет из легенды, которую все давно позабыли.

Награда: Слава +5, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано).

Дополнительная награда — увеличение любого вашего таланта по выбору до максимального значения.

Ох, как сильно, ну просто глаза и мысли от такого разбегаются. И куда вкладывать полученные очки характеристик — совершенно непонятно. Увеличивать жизнь сейчас не так актуально, попробую пережить ночь с уже имеющимся запасом.

Но некоторые таланты вполне заслуживали дальнейшего развития.

Стоило лишь вспомнить про ночь, как она дала о себе знать:

> Внимание!!! Критическая ситуация!!! Приближается ночь и с небес на землю опускается темнота и ночная прохлада. Желаем вам успеть укрыться в тёплом жилье, дабы не пострадало ваше здоровье. До наступления критического уровня холода осталось 30 минут.

А вот теперь требуется срочно суетиться. Обеспечившим меня удобным топориком игрокам требуется вынести отдельную благодарность. Посмертно. Без него пришлось бы потратить значительно больше сил и времени, что сейчас весьма критично. Тогда бы мне точно пришлось искать другое место и массово собирать валежник, а горит он в шесть раз быстрее и в три раза хуже отделённых от целых стволов веток. Опять игровые условности, призванные убрать излишнюю халяву. Хочешь получить нормальные дрова — изволь их нарубить, прикладывая немало сил. Да и подходящим инструментом сначала обзаведись. Быстро обрубаю тонкие ветки с поваленных стволов, затем срубаю более толстые ветки уже у самого ствола. Несмотря на отсутствие соответствующих талантов, моей силы и 'стальной воли', благо 'ночная прохлада' гарантирует повышенную сложность ситуации, вполне хватает для быстрого разрушения прочности веток за пару-тройку ударов. За стволы же пока лучше не браться — их можно колотить до бесконечности, пока не прокачены оружейные или инструментальные таланты. Впрочем, через десять минут работы, когда дров стало вполне достаточно для разведения костра, выскочили долгожданные сообщения:

> Поздравляем, вами открыт талант 'рубящее оружие' (топоры, мечи, сабли)! 1/10 (справка)
>
> Увеличивается эффективность использования данных типов оружия и вероятность нанесения им критических ударов.
>
> Текущее значение 1 %.
>
> Поздравляем, вами открыт талант 'дровосек'! 1/10 (справка)
>
> Увеличивается эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры'.

Текущее значение 1 %.

Но я не остановился, быстро наращивая запас дров, дабы его хватило на ночь, одновременно внимательно посматривая за временем. Свежие таланты выросли до десятки, но продлевать их вложением единиц таланта я не собирался. Не моё это оружие нынче.

Теперь требуется развести огонь. Разрубаю одну толстую ветку вдоль волокон, выковыривая в каждой части небольшое углубление 'ножом скорняка'. Топором такие углубления сделать почти невозможно он начнёт быстро разрушать общую прочность деревяшки, а не изменять её форму — для этого требуется подходящий инструмент. В принципе, можно обойтись и без этих углублений, но с ними надёжнее. А дальше достаётся 'детский лук', прямая тонкая палочка и кусок ткани, отрезанной от своей первой рубашки. Ткань — это ключевая часть моей технологии получения огня. Если в реальном мире сделать смычковое огниво, добывающее огонь за счёт интенсивного трения вращающейся деревяшки об другую статичную деревяшку- основание, то здесь так не получится. Можно сколь угодно долго крутить палку — всё без толку. Но если попытаться просверлить такой конструкцией сухую ткань — она как раз и вспыхнет. Когда-то давно я обнаружил этот эффект, пытаясь самостоятельно сделать себе рюкзак, не имея для этого подходящих инструментов. Ткань была, кожа тоже, а вот проделать в ней аккуратные отверстия оказалось нечем. Тогда мне и пришла в голову идея сделать простейший сверлильный станок со смычковым приводом. Правда, получить отверстия не удалось, зато обнаружился интересный эффект.

Заведя палочку в петлю тетивы, прижал её с двух сторон деревянными чурбаками с углублениями. В нижнем углублении оказался зажат сложенный втрое кусок ткани. Прижав палочку с концов, стал быстро-быстро тянуть смычок то в одну, то в другую сторону. Палочка стала вращаться, выделяя тепло за счёт трения своих концов. Только вот ткань почему-то категорически не хотела вспыхивать, как я ни старался.

Получен урон: 0.01 (холод)

'Ну, вот и всё!' — влезла в голову досадная мысль, добавив пессимизма: — 'Все твои труды и старания оказались напрасны, а радости и успехи мимолётны'. И пусть урон пока ещё мал, но это вскоре изменится, блин, к 'лучшему'.

Получен урон: 0.01 (холод)

Только я не терял остатков надежды, продолжая свои попытки добыть огонь трением.

Получен урон: 0.01 (холод)
—
—
Получен урон: 0.02 (холод)

Пора срочно глотать эликсир, временно усиливающий 'регенерацию', имеющихся 2-х единиц прироста здоровья в минуту уже не хватает для компенсации получаемого ежесекундно урона. Так можно ещё ненадолго отсрочить неизбежное. Еда тоже немного добавляет, потому срочно заглатываем куски мяса и какие-то варёные овощи, практически не пережевывая.

Вот уже нет четверти шкалы здоровья, а я всё не прекращаю судорожных попыток запалить тряпку. И старания, кажется, начинают окупаться — нос уловил едва заметный запах палёного.

Получен урон: 0.03 (холод)
—
—
Получен урон: 0.04 (холод)

Вдруг неожиданно тряпка вспыхивает ярким пламенем, которое перекидывается на деревяшки, а я, обжигая руки, кидаю огненный комок в кучу заранее сложенных дров, которая тут же вспыхивает небольшим костерком. И только после этого смотрю, как отреагировала система на мои действия:

Стальная воля 50/50.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. +50 % эффективности действий в сложных ситуациях.

Получен урон: 1 (огонь)

Поздравляем, вы получили Большое достижение 'Идущий вопреки воле Стихии'.

Не имея специальных средств и возможностей, одним лишь своим умом и упорством вы смогли призвать проявление стихии противоположной другой в месте сосредоточения её силы.

Награда: Слава +5, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано).

Дополнительная награда — увеличение любого вашего таланта по выбору до максимального значения.

Вами обретено родство со стихией огня (справка)

Теперь вы способны лучше чувствовать находящийся поблизости от себя огонь.

Любые ваши действия с огнём и огненной стихией стали эффективнее.

Текущее значение 1 %.

Поздравляем, вами открыта третичная характеристика 'огнестойкость'.

Теперь любой урон от проявлений огня или огненной стихии стал немного меньше.

'Вот дурак!' — мысленно выругался про себя. Мог бы сразу догадаться, что превратившийся в 'стихийный' родник, жуткий 'Медвежутка' и его берлога, а также все ближайшие окрестности являются связанными воедино. Местом силы воды. А я здесь решил огонь добывать с помощью весьма нетривиальных средств. Тут ведь даже обычное огниво не должно сработать, а маги, специализирующиеся на огне — потерять три четверти силы своих заклинаний. В очередной раз меня спасла от неминуемой гибели 'стальная воля'. А теперь нужно срочно вложить единичку нераспределённых характеристик в 'жизнь', дабы полностью восстановить просевшее на пять шестых здоровье. Ещё один секрет, о котором многие знают, правда, немногим удаётся воспользоваться. При увеличении с помощью свободных баллов в 'жизнь' шкала здоровья полностью восстанавливается, как при воздействии высшего магического заклинания полного исцеления. В бою подобные финты провернуть не удастся, зато в менее критических ситуациях или отдыхая между схватками вполне. Другой вопрос — обычному игроку ждать кризисной ситуации и не спешить как-либо усилить себя перед боем, если есть такая возможность и в голову не придёт. Я же специально не вкладывал ничего из полученных с достижениями очков именно для такого случая.

Рядом с костром образуется условно-тёплая зона, и

негативное воздействие холода временно прекращается. Но это ненадолго. Если кто-то сидел в холодную погоду у костра, тот прекрасно знает на своём опыте ситуацию, когда со стороны огня телу жарко, а с другой стороны — холодно. В игре всё существенно усугубляется. Когда холод достигнет уровня полной единицы ущерба в секунду, то мне придётся прижиматься совсем близко к огню, дабы оставаться в 'нулевой зоне'. Вот только она совсем узкая, и я стану получать небольшой ущерб, как от холода, так и от огня. Да и ощущения при этом будут весьма далеки от приятных — можете представить, как вас жарят и замораживают одновременно с разных сторон. Под утро холод достигнет ущерба в три единицы за секунду, потому придётся сильно постараться удержаться на грани в течение весьма продолжительного времени. Хорошо хоть сейчас мелкие ошибки не убьют сразу. Так, запас дров достаточен, но нужно не забыть снять с себя все горючие вещи — близкое воздействие огня негативно влияет на их прочность. Лишь сапоги можно оставить, у них имеется четырнадцать единиц стойкости ко всем стихиям, для моего костра должно хватить с приличным запасом, ибо у него урон не должен превышать десятки в секунду. А теперь сидим и терпим, периодически подбрасывая дрова в пламя.

Получен урон: 0.05 (холод)
Получен урон: 0.05 (огонь)
Жизнь +1, всего 29.
Регенерация здоровья +1, всего 2.
Получен урон: 0.05 (холод)
Получен урон: 0.05 (огонь)
—
—
Получен урон: 0.05 (холод)
Получен урон: 0.05 (огонь)

Ночь уже давно перевалила за середину и наступает самые холодные предутренние часы. Мне пока удаётся удерживаться без применения крайних мер. Заодно сами собой подрастают важнейшие характеристики.

Получен урон: 0.1 (холод)
Получен урон: 0.1 (огонь)
Жизнь +6, всего 35.
Регенерация здоровья +6, всего 8.

Стальная воля 60/60.
Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
+60 % эффективности действий в сложных ситуациях.
Получен урон: 0.1 (холод)
Получен урон: 0.1 (огонь)
—
—
Получен урон: 0.15 (холод)
Получен урон: 0.15 (огонь)

Как же трудно удерживаться на последних каплях здоровья, дабы начинала расти 'жизнь' и 'регенерация здоровья'. Но чем дальше — тем сложнее это делать, а трофейные эликсиры уже закончились. И лишь 'стальная воля' не даёт опустить руки. Продляем.

Получен урон: 0.3 (холод)
Получен урон: 0.3 (огонь)
Жизнь +10, всего 45.
Регенерация здоровья +10, всего 18.
Стальная воля 70/70.
Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
+70 % эффективности действий в сложных ситуациях.
Получен урон: 0.3 (холод)
Получен урон: 0.3 (огонь)
—
—
Получен урон: 0.4 (холод)
Получен урон: 0.4 (огонь)

'Терпим-терпим, я справлюсь, обязательно справлюсь!' — мысленно подбадриваю себя, глядя на подскочившие в самый последний момент показатели. Регенерация вместе с дополнительным благословением, было, смогли полностью компенсировать получаемый ущерб, но так продолжалось недолго. А терпеть неприятные ощущения становится всё сложнее. Особенно огонь — он уже жжется весьма сильно. 'Так, а если попробовать плеснуть на себя 'живой воды' из фляги', - пришла мне в голову интересная идея.

Получен урон: 0.5 (холод)

Получен урон: 0.5 (огонь)
Жизнь +12, всего 57.
Регенерация здоровья +12, всего 30.
Стальная воля 80/80.
Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. +80 % эффективности действий в сложных ситуациях.
Получен урон: 0.5 (холод)
Получен урон: 0.5 (огонь)

И в этот момент лью на себя сверху воду:

Получен урон: 1 (холод)
Получен урон: 0.01 (огонь)

Ага, что в лоб, что по лбу! Только лишняя сотая доля прибавилась. Совсем забыл, что вода, сдерживая стихию огня, наоборот усиливает воздух, к действию которого относится урон холодом. Но, похоже, система решила вознаградить мои эксперименты над собой:

Вами обретено родство со стихией воздуха 1/10 (справка)
Теперь вы способны лучше чувствовать воздушные потоки.
Любые ваши действия с воздухом и воздушной стихией стали эффективнее.
Текущее значение 1 %.
Поздравляем, вами открыта третичная характеристика 'стойкость к проявлениям воздушной стихии'.
Теперь любой урон от проявлений воздуха или воздушной стихии стал немного меньше.
Поздравляем, вы получили Большое достижение 'Три Стихии'.
За одни сутки вы смогли обрести родство с тремя стихиями, чего никому до вас не удавалось.
Награда: Слава +5, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано).
Дополнительная награда — характеристики стойкости к отдельным видам и проявлениям стихий

преобразуются в одну общую 'Аура стихийной стойкости'.

Внимание!!! Потеряна третичная характеристика 'водостойкость'.

Внимание!!! Потеряна третичная характеристика 'огнестойкость'.

Внимание!!! Потеряна третичная характеристика 'стойкость к проявлениям воздушной стихии'.

Поздравляем, вами открыта третичная характеристика 'Аура стихийной стойкости'.

Теперь любой урон от проявлений всех стихий стал немного меньше.

Но радоваться пока рано. Максимум утреннего холода ещё не прошел, а вода быстро высохла.

Получен урон: 0.8 (холод)

Получен урон: 0.8 (огонь)

Жизнь +18, всего 75.

Регенерация здоровья +18, всего 48.

Стальная воля 90/90.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. +90 % эффективности действий в сложных ситуациях.

Получен урон: 1 (холод)

Получен урон: 1 (огонь)

Стихийная стойкость +1. Естественное рассеяние аурой 1 единицы стихийного урона.

Получен урон: 0.01 (холод)

Получен урон: 0.01 (огонь)

Ура!!! Получилось!!! Смерть от холода мне этой ночью не грозит. Впрочем, дров для костра подозрительно маловато, их может и не хватить пересидеть ещё три утренних морозных часа. Но методику борьбы с негативными природными факторами уже удалось вполне отработать. Потому достаточно просто немного отодвигаться в сторону от огня и потерпеть сковывающий тело и ломающий кости, если судить по собственным ощущениям, холод ещё немного.

Получен урон: 2 (холод) 3–1(стихийная стойкость)

Жизнь +12, всего 87.

Регенерация здоровья +12, всего 60.

Стихийная стойкость +1. Естественное рассеяние аурой 2 единицы стихийного урона.

Стальная воля. +100 % эффективности действий в сложных ситуациях.

Получен урон: 1 (холод)

—

—

Получен урон: 1 (холод)

Стихийная стойкость +1. Естественное рассеяние аурой 3 единицы стихийного урона.

Всё, теперь уже действительно всё, и большего из ситуации не выжать, если только полезть в сам огонь. А это неплохая идея, хотя жариться заживо весьма неприятно. Полный коктейль ощущений, а у меня нет никаких фильтров, не тот тип учётной записи. Но для дальнейшего выживания терпеть крайне необходимо, благо только так можно догнать 'здоровье' до предельной сотни, как и регенерацию, учитывая продолжающееся действие критической ситуации. Сняв с себя вообще все предметы, стал медленно залезать в пламя, чувствуя кожей его обжигающее касания и отмечая постепенно возрастающий урон, внимательно отслеживая шкалу здоровья и дожидаясь нужного сообщения, которое всё не торопилось появляться. Как только здоровье сливалось практически в ноль, делал шаг назад и ждал его естественного восстановления, благо теперь оно росло прямо на глазах. В конечном итоге, мои мучения и самоистязания система всё же решила вознаградить:

Получен урон: 7 (огонь) 10-3(стихийная стойкость)

Жизнь +23, всего 100 (кап).

Регенерация здоровья +40, всего 100 (кап).

Стихийная стойкость +7. Естественное рассеяние аурой 10 единиц стихийного урона.

Огонь мгновенно прекратил обжигать, беззлобно лаская мои голые ноги. Вот теперь можно действительно радоваться, пытаясь подпрыгнуть до небес. Сотня здоровья и столько же регенерации. И пусть все паладины удавятся от зависти. Им нечто подобное даётся лишь на недолгие мгновения боя с последующими откатами. Впрочем, для них в те моменты обычные ограничения не действуют, всё зависит от силы связи с Богом, потому и

здоровье может прыгать значительно выше сотни, как и другие параметры.

Небо на востоке уже окрасилось розовым, но мне ещё требовалось дождаться системного сообщения об окончании ночи, после чего искать подходящее место для сна, иначе можно получить сильный дебаф (жаргонное слово, обозначающее проклятье или какое-либо иное ухудшения личных параметров). Дабы не терять напрасно время, решил в очередной раз заняться творчеством, благо параллельно с борьбой за собственное выживание иногда думал, что можно сделать с 'легендарной' пряжкой от ремня. Даже внешний вид самого ремня пару раз перед глазами появлялся, но тогда было совсем не до него. Нарубив ещё немного дров, накормил ими почти погасший костёр — дополнительный свет мог пригодиться. Утоптав ровную площадку, выложил перед собой пряжку, второй кусок кожи кабана, ещё одну его кость и набор инструментов. Руки уже ощутимо чесались, но чего-то явно не хватало. Положил рядом топорик — нет, он здесь лишний, отправляю обратно в инвентарь. Лопата тоже здесь не нужна, а вот точило… Да, так и есть, стоило лишь достать его, как по телу прокатилась волна возбуждения, а руки сами потянулись к материалам и инструментам. Снова я резал тонкими полосками кожу и сплетал из неё нити, снова кость превращалась в тонкие пластинки, в которых чуть позже возникали сквозные отверстия. Затем пластинки обтачивались на точиле, подравнивались ножиком, а в конце аккуратно пришивались к толстой полосе кожи. На подготовленную основу вешались кожаные петли и карманы, и только последним действием стало прикрепление к полученному ремню пряжки, вытащенной из медвежьей берлоги. Костёр успел практически прогореть, а солнечные лучи показаться над верхушками деревьев. Теперь оставалось лишь узнать, что же у меня получилось:

'Поясной ремень Мастера-Охотника'.
Класс: 'легендарное'.
Вес: 0,28 кг.
Прочность: 260/260.
Третичная характеристика аура естественной физической стойкости: 6.
Дополнительное свойство: 1 слот для экипировки короткого оружия, 1 слот для длинномерного оружия, 5 карманов под слоты быстрого доступа
эликсиров.

При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Мастер-Охотник' полезные качества каждого увеличиваются на 10 % за каждый дополнительный предмет.

Естественно, подросли и те таланты, которые я продлил до этого. С таким количеством 'Больших достижений', вывалленных системой на мою голову, очки таланта можно не сильно экономить. Кстати, за второй предмет никаких особых бонусов не дали. Получилось сделать сетовую вещь и хватит с тебя.

Раскидав остатки прогоревшего костра, и по возможности спрятав следы моего присутствия, стал дожидаться завершения 'критической ситуации, отойдя подальше в лес. Пробудившийся 'Медвежуть' может сильно обидеться, узнав о том, что происходило ночью на его поляне. В его желании найти наглеца, осквернившего огнём место силы воды, можно даже не сомневаться. Но раз он является Мест-Боссом, то далеко от родника не отойдёт. В отличие от медведя из реального мира ему искать пропитание не требуется — максимум он может перекусить каким-либо не слишком осторожным игроком.

> Поздравляем, вы благополучно пережили критическую ситуацию, связанную с ночным холодом.
>
> Все ваши заслуги и достижения предыдущего дня окончательно зафиксированы, теперь вы не потеряете их в случае случайной гибели и последующего возрождения.

Наконец-то. Уже заждался. Однако система решила в очередной раз чем-то отметить меня:

> Поздравляем, вы получили Большое достижение 'Мастер-Охотник'.
>
> Вы доказали не только способность справляться с самыми сильными обитателями леса в одиночку, но и умение жить с ними бок о бок не нуждаясь в комфортном жилье и помощи людей.
>
> Награда: Слава +5, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано).
>
> Дополнительная награда — по вашему выбору один

предмет из 'легендарного' сета 'Мастер-Охотник' или одноразовый артефакт 'Оверкап', открывающий возможность развития себя за пределами возможного.

Тут и думать нечего, выбираю артефакт! Если мне не изменяет память за всю историю игры было получено то ли три, то ли четыре 'Оверкапа'. Такая неопределённость происходит из-за того, что известно только о двух воинах и одном маге, имеющих постоянные личные параметры выше официального предела. Впрочем, артефакт открывает возможность поднять исключительно основные характеристики, причём всего лишь вдвое.

Желаете ли вы использовать на себе артефакт 'Оверкап' (все параметры автоматически сохранятся)?
Да/нет.

Естественно 'Да'!

Артефакт 'Оверкап' разрушается, передав вам свою внутреннюю суть.
Поздравляем, ваш предел личного развития основных характеристик расширен вдвое.
Каждая основная характеристика +10.

Оп-па, а про лишнюю десятку ко всему никто не говорил. С другой стороны, кто же свои характеристики всем подряд показывает? Разве только дураки и при трудоустройстве в клан. Но кланы сами стараются скрывать от всех посторонних информацию про тех, кто на них работает, заставляя всех подписывать соглашение о неразглашении подобной информации.

Теперь осталось полюбоваться заработанным великолепием и подумать, где теперь прятаться от людей:

Имя: Драз. Полное имя: Драз из Колотеевки.
Социальный статус: 'юниор'.
Уровень 0. Опыт 0/10 (10011 инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Базовые характеристики:
Жизнь — 110
Сила — 24
Подвижность — 24
Восприятие — 30
Нераспределённых очков характеристик — 29

Вторичные характеристики:
Ореол славы — 26
Выносливость — 50 (экипированный предмет)
Ловкость — 10
Скорость бега — 5
Регенерация здоровья — 100

Третичные характеристики:
Аура стихийной стойкости — 10
Аура физической стойкости — 6,6 (экипированный предмет)

Таланты:
Незаметность 30/40.
Штраф восприятия наблюдателей 15 % для обнаружения вас требуется восприятие больше: 15.
Тайное перемещение 20/30.
Штраф восприятия наблюдателей 10 % для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 10.
Стальная воля. +100 % эффективности действий в сложных ситуациях.
Распознавание вещей 26/30.
Вероятность правильного и полноценного распознавания 100 % (30 бонус за 'восприятие') класса вещей 'простое', 98 % — 'редкое', 27 % — 'уникальное', 0,8 % — 'легендарное', 0,06 % — 'эпическое'.
Рукоделие 20/30.
Вероятность улучшения характеристик любых материальных предметов созданных вами 20 %.
Чувство материала.
Увеличивается вероятность обнаружения материалов с исключительными характеристиками.
Открывается новое чувство, возникающее в руках при касании предметов и материалов, пригодных для создания вещей высших классов.
Творческое безумство.

При ощущении вами близкого контакта с материалом высокого качества и при наличии у вас подходящих инструментов, вы нередко впадаете в глубокий транс и работаете, не отдавая себе отчёта, пока окончательно не воплотите свою Великую Идею в новом изделии, временно забывая об усталости и прочих потребностях. Внимание!!! Во время процесса работы ваша уязвимость существенно повышается, а случайная травма может нанести долгосрочный вред телу и психике.

Военная хитрость 10/20.

Вероятность использования слабых сторон ваших противников и вероятность нанесения критических ударов 10 %.

Дробящее оружие 10/20.

Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 10 %.

Боевая ярость, аура стойкости' IV класса.

Впадая в боевой транс, вы становитесь исключительно подвижным и стойким ко многим видам повреждений.

'Ловкость' +20, 'аура стойкости' физический и стихийный урон /2, вероятность получить эффект оглушения или контузии снижен на 40 %. Время действия эффектов 10 секунд, откат до следующего применения 1 час.

Сбор трофеев 30/40

Вероятность обнаружения ценных предметов на телах поверженных противников: 100 % (30 бонус за 'восприятие') для уровня 1–9; 30 % — 10–19; 20 % — 20–29; 5 % — 30–39; 0,5 % — 40–49; 0,05 % — 50-100.

Работа с кожей 20/30.

Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кожи 20 %.

Работа с костью 20/30.

Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кости 20 %.

Совмещение материалов 20/30.

Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов при их создании и ремонте с использованием совмещения различных материалов 20 %.

Рубящее оружие 8/10.

Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 8 %.

Дровосек 8/10.

Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 8 %.

Незадействованных очков таланта — 90; бустер кап — 2.

Родство со стихиями:
Вода — 2
Огонь — 5
Воздух — 3

Посмотрели, порадовались и закрыли окно. Ведь, с одной стороны — мы тут сейчас наблюдаем жутчайшего монстра нулевого уровня с параметрами, которые иной 'сотке' даже не снились, а с другой — всё это смех и слёзы по сравнению с более-менее сбалансированным клановым боевым отрядом, который на регулярной основе подобных монстров с лёгкостью пускает на ценные ингредиенты. Но если никуда не торопиться, в 'детском саду' игроки мне не страшны. Даже если они вызовут модератора игры — хватит сил или спрятаться или сбежать. Модераторы далеко не всемогущи, если не могут позвать себе на помощь стражу или других игроков. Их арсенал ограничивается аурой стойкости в сто единиц против всего, самым обычным оружием или магией, а также особым жезлом, на два часа выключающим возможность нанесения урона со стороны того игрока, на кого он был наведён и активирован вместе с полным обнулением его 'выносливости'. Но опять же, жезлы работают только недалеко от человеческого жилья, в лесу они совершенно бесполезны. Так сделано специально, дабы обличённые властью не сильно 'зарывались' из-за чувства собственной безнаказанности, но это не сильно помогло, если рассмотреть мой персональный случай. Только в особых административных зданиях модераторы игры получают практически абсолютные права вершить чужие судьбы. Но мы уже учёные, знаем, куда лучше никогда не попадать.

Глава вторая

Едва я завершил любование собой, как система вернула меня с небес на грешную землю:

> Внимание!!! На вас наложено ослабление 'Последствия бессонной ночи'.
>
> Все первичные и вторичные характеристики -50 %.
>
> Для возвращения прежних показателей необходимо провести во сне 8 часов.

И действительно, в сон так и тянет. А с таким ослаблением куда-либо идти — не самое лучшее дело. Впрочем, а зачем куда-то идти? Если я правильно понял логику жизни этого места, то и здесь можно вполне неплохо устроиться. С моими-то талантами… Хех!

Дождавшись, когда 'Медвежуть' выберется из берлоги, недовольно пофыркает около остывшего кострища, не в силах найти след того, кто его оставил, и спустится к роднику продолжать дрыхнуть под ёлку, проследовал за ним. Испив 'Живой водички' и заполнив ей флягу, пристроился под соседней разлапистой ёлкой. Если медведю не хватает 'восприятия' для моего обнаружения, то игроков и вовсе можно не опасаться. Риск — да, но риск вполне оправданный, за который вполне можно что-то получить. И действительно, выспаться удалось превосходно, никто нас с медведем не побеспокоил. Едва я продрал глаза, как перед взором опять проявился 'привет' от системы сначала вполне ожидаемый:

> Поздравляем, ослабление 'Последствия бессонной ночи' благополучно рассеялось.

А за ним и кое-что новенькое:

> Поздравляем, вы получили Большое достижение 'Невидимка'.
>
> Несколько часов кряду вы беззаботно предавались сну бок к боку с агрессивным хищником, значительно

превышавшим вас по силе, и остались им незамеченным.

Награда: Слава +5, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано).

Дополнительная награда — активное умение 'Невидимость'.

Что тут можно сказать? Дуракам везёт. Порой везёт по-крупному. Правда, обычно лишь до какой-то поры. Когда они совсем поверят в свою исключительность и неуязвимость, обычно приходит час расплаты. Но вообще-то у меня имелся расчёт получить, если не это, так что-то другое. Поступок вполне в духе Мастера-Охотника, в которого я постепенно превращаюсь. Следующий шаг — провести ночь в медвежьей берлоге вместе с самим медведем. Вот только это уже действительно за гранью. Однако подарок системы оказался с изрядным 'душком', ибо любое активное умение очень дорого обходится:

Вами обретено активное умение 'Невидимость' 1/10! (справка)

Теперь вы способны на некоторое время становиться полностью невидимым для абсолютно всех возможностей стороннего восприятия. Невидимость обеспечивается за счёт частичного растворения своей жизни в окружающем вас пространстве. Затраты здоровья: 4 единицы в секунду после активации умения. Время действия умения на нынешнем уровне развития: 3 секунды. Откат после использования: 10 секунд.

Двенадцать единиц здоровья за три секунды? Порой лучше поймать несколько ударов, чем таким образом пытаться их избежать. И прокачивать умение придётся исключительно в боевой обстановке, то проявляясь у противника перед глазами, то снова пропадая из его поля зрения. Тут ни 'незаметность', ни 'тайное перемещение' не поможет — они действуют только до момента обнаружения противником, в бою совершенно бесполезны. Более того, они бесполезны и против особых талантов, которыми обладают следопыты и некоторые маги, в отличие от той же 'невидимости'. А мне категорически нельзя рисковать. О! умение же развиваются очками таланта, значит можно сразу поднять его до максимального значения имеющимся бустером.

Активное умение 'Невидимость'.

Дальнейшее развитие невозможно.

Вы способны становиться полностью невидимым для абсолютно всех возможностей стороннего восприятия.

Невидимость обеспечивается за счёт частичного растворения своей жизни в окружающем вас пространстве.

Затраты здоровья: 4 единицы в секунду после активации умения.

Время действия умения: не ограничено.

Откат после использования: нет.

Вот это уже совсем иное дело. Хоть и надеялся на снижение затрат здоровья вместе с уровнем развития умения, но нет. Имея предельную сотню 'регенерации' я восстанавливаю ту же сотню пунктов здоровья за минуту. Удвоив эту характеристику с помощью 'Живой воды' или кого-либо близкого по свойствам эликсира здоровья — я получаю 3,33 единицы ежесекундного прироста. Или при активации умения 0,67 урона. Со ста десятью единицами жизни чуть более ста шестидесяти секунд полной невидимости. До трёх минут, конечно, немного не дотягивает, но и за отпущенное время действия можно далеко убежать, тщательно запутав следы.

Выбрался из-под ёлки и для проверки активировал умение, прогулявшись перед самым носом дрыхнущего вполуха 'Медвежути'. Ноль внимания. Мысль щёлкнуть его по большому носу я отмёл как несуразную. Спокойно умылся в роднике, ещё раз отведав целебной водички, отправился наверх, более тщательно исследовать временно пустующую берлогу. И, как оказалось, совсем не зря. В том же месте, где раньше я нащупал пряжку от ремня, мои руки выловили из подстилки маленький круглый диск на цепочке. Дальнейший поиск ничего не дал, потому выбрался к свету, дабы рассмотреть и распознать находку.

'Медальон-знак Мастера-Охотника'.

Класс: 'легендарное'.

Вес: 0,0096 кг.

Прочность: 170/170.

Стойкость разума: 50.

Одна любая основная характеристика +50 % (изменяемо неограниченное число раз).

При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Мастер-Охотник' полезные качества каждого увеличиваются на 10 % за каждый дополнительный предмет.

А по виду и не скажешь, что этот невзрачный кругляш из кости и чернёного серебра имеет такие выдающиеся характеристики. Стойкость разума — вообще редчайшее свойство среди амулетов. По крайней мере, на аукционах они гарантированно не попадаются. А в некоторых случаях без неё вообще невозможно пройти — некоторые Боссы любят задурить иллюзиями голову игрокам. Есть и те, кто способен ненадолго взять виртуальное тело под свой контроль и заставить бойца ударить в спины своим соратникам. Справиться с такими 'хитрецами' могут только паладины, их разум надёжно защищает Бог. В торговых делах разум тоже требуется защищать — есть целый раздел тайной магии, используемый для незаметного оказания влияния и шпионажа. Выбрав, как это ни странно, характеристику 'жизнь', повесил медальон себе на шею. Теперь активной невидимостью можно пользоваться ещё дольше.

Не успев порадоваться новому приобретению, заметил приближение к поляне пары игроков. Они топали ну словно мамонты, хотя для самих себя явно считали, что перемещаются почти бесшумно. Впрочем, на валяющиеся под деревьями сухие ветки они не наступали, что выдавало в них не полных нубов (жаргонное слово, обозначающее новичка). И правда, девятый уровень у каждого самым прямым образом говорит о проведённом ими в игре времени. 'Ба, ребята, а я вас знаю!' — с некоторым удивлением мысленно заметил я, когда действительно узнал эту парочку. Это народ из того же клана, откуда недавно изгнали меня. Правда у них на момент нашего знакомства имелся уровень далеко за семидесятник и просто огромное ничем не пробиваемое самомнение. Вкупе с махровым дилетантством и большим желанием потешить своё самолюбие за счёт кого-либо другого. В общем, в боевые группы я бы их категорически не брал, сольют весь рейд, кроме себя, хапнув весь опыт и ни с кем не поделятся. Меня они один раз именно так и прокатили. Как посмотрю, их сюда вербовать новичков сослали за 'особые заслуги', заставив качать новых персонажей с нуля. А теперь, судя по тёмно-бордовому цвету их ников, они целенаправленно пришли за мной. Естественно не для разговора за жизнь и воспоминаний славного боевого прошлого. Ну, пусть теперь попробуют сначала найти.

— Вызывай! — тихо сказала высокая плотная фигура с ником Гормит более щуплому игроку над головой которого красовалось имя Рвуз, цифра '9', обозначающая уровень, и название клана 'Ализа'.

Если я свободно вижу название клана — значит, он не просто внёс меня в свой 'чёрный список', но и выкупил у администрации официальное право охоты на меня. Охоты как на дикого зверя, без всяких сантиментов и ложного гуманизма. Ведь не пожалели сотни 'желтых' монет. Это очень плохо. Теперь от них так просто не сбежать даже под невидимостью.

— Сейчас, — щуплая фигура на некоторое время застыла на месте, явно производя манипуляции с игровым интерфейсом.

Беззвучно открылся неприметный портал, выпуская на поляну третью фигуру. 'Модератор игры Арий' — подсветила его система, не показав ничего больше. А этого суку я запомнил надолго! Именно он меня тогда на суд затащил и его стоит благодарить за всё хорошее и плохое, что случилось со мной за последние дни. Жалко прибить не получится.

— Нашли? — спросил он расслабленных рекрутёров клана 'Ализа', в 'охотничьем списке' которого я сейчас благополучно пребывал.

— Указатель ведёт куда-то сюда, — ответил ему щуплый Рвуз. — При приближении к цели чувство направления практически пропадает.

— Всё правильно, жертве позволено прятаться от охотников на пятачке диаметром четыреста метров, — довольным голосом заявил модератор игры. — Но вы бы могли и попытаться поймать его, чтобы мне не приходилось долго ждать, у него ведь нулевой уровень против вашего девятого.

— Тебе это точно известно? — удивлённо спросил Гормит. — По нашим сведениям он Рейд-Босса у Листвянки в одиночку завалил, когда групповая пати собранная с двух деревень благополучно вайпнулась (жаргонное слово, обозначающее уход игроком на перерождение после своей гибели). Причём никто из них его там даже не заметил. Он умеет хорошо прятаться и ему кто-то помогает. Кто-то из ваших, кстати, иначе бы он не пережил ночь. Смотри — свежие следы костровища. Знать у него и огниво есть, а также куча банок 'жизни', иначе всё равно бы 'улетел'.

— Вы это серьёзно? — в голосе модератора появились насмешливые нотки. — У 'наших' к нему имеется много интересных вопросов. Сильно сомневаюсь в том, чтобы кто-то из них пошел против моего решения и моего права. Ну, если не захотят компенсировать личные убытки, всего каких-то пятьсот 'желтяков' и ещё немного по мелочи.

— Серьёзно он вас кинул… — недоумённо заметил Рвуз.

— Благодаря его 'художествам' ваш клан вообще на двадцать тысяч влетел — хозяева сильно недовольны. Зря они решились на кое-какие свои тёмные игры в обход соглашений с нами, — Арий негромко хохотнул. — Но 'шустрика' требуется непременно изловить и обнулить. И чем скорее — тем лучше. А если ему действительно кто-то помогает, мне очень хочется узнать кто.

— Вот ты его и лови! — Рвуз явно не горел желанием влезать в разборки между клановым директоратом и администрацией, после того, как ему озвучили порядок сумм, вокруг которых вертится конфликт с моим участием. — Мы своё дело сделали — на цель вывели, а так всё равно ему урона нанести здесь не сможем.

— Ой, какие вы хитрые ребятки, — модератор ещё больше повеселел. — До цели довели, хотя и не нашли её, а сами в кусты? Труса празднуем, да? Нет уж, у меня с вашим директором чёткие договорённости, потому вы сейчас станете делать всё исключительно по моему слову. Даже забудете дышать — если я того захочу.

— Но как мы его обнулим? — серьёзно замялся высокий крепыш. — Если ты как-либо снимешь здешнее ограничение на ПВП, у нас при себе даже приличного оружия нет. А у него как раз что-то есть, коли он кокнул Рейд-Босса. Да и просто найти его нам может не хватить 'восприятия'.

— И откуда столько идиотов на мою седую голову?! — картинно изобразил расстройство Арий, качая головой. — Ладно, вот вам 'семя зверя', быстро проглатывайте.

— Ой, что это? — удивлённо спросил крепыш Гормит после употребления маленького предмета внутрь.

— Не 'ой', а 'семя зверя', - модератор откровенно издевался над незадачливыми игроками. — Вы теперь временно превратились в оборотней. Цените — вы первые, эта штука когда-то не прошла тестирование на подопытных кроликах, и её зарубили. А теперь внимательно ознакомьтесь с появившимся у вас новым интерфейсом, перед тем, как я вам что-то стану объяснять.

— Неужели всё это правда? — удивлённо спросил щуплый игрок пару минут погодя. — И как долго оно действует? А почему этого нет в игре?

— Сколько вопросов, сколько вопросов, — Арию явно нравилось играть на публику, хотя её тут было откровенно маловато. — Начну с последнего — потому же, почему нет гномов, орков, эльфов и прочих 'сказочников'. Из-за действия эффекта 'полного погружения' на мозги, у трети игроков крыша со

временем конкретно едет — здесь одно тело, в реальности другое. Другая треть подсаживается на заёмные ощущения как на тяжелые наркотики. Короче, и те и другие за пару месяцев игры в реальности становятся полными неадекватами, их из капсул доставать опасно. Потому у вас эта штука, кстати, её до ума так и не довели, в силу первой причины, действует до первого вайпа. У тебя, Рвуз, зверь — волк. Тридцатого уровня, элитный, если я ничего не забыл за давностью лет. Его 'восприятие' достигает сотни, в момент частичного слияния, понятно — меньше, но вполне хватит найти здесь кого угодно. Гормит, твой зверь — медведь. Пятидесятник, тоже непростой, кстати. Силушка в сотню и всё прочее как у Босса заметно выше среднего. От тебя никто не сбежит. А главное — едва вы активируете частичное слияние, то для системы превратитесь в мобов со всеми вытекающими. Крушите, ломайте, убивайте — никаких ограничений и никакой ответственности. Вот только постарайтесь удержаться на двух третях слияния. Если вдруг поднимитесь выше — сработает встроенная защита. Вы благополучно отправитесь на перерождение, а вместо вас появится соответствующий агрессивный зверь. Кто его тут станет убивать, если народ с какими-то десятками справиться не может? Теперь на счёт оружия. У тебя, Горм, что прокачено?

— Копья, топоры, — быстро ответил тот.

— Так, копья у меня нет, зато подходящий топорик найдётся… — с этими словами в его руке из воздуха появился очень неплохой по внешнему виду ухватистый топорик, который он передал крепышу вместе с крепким рукопожатием трансляции описания.

Модераторы имели сумку-артефакт типа 'пространственный карман' и могли таскать с собой множество всяких вещей. Подобные предметы изредка добывались из монстров и проскакивали на аукционах за ну очень большие деньги. Далеко не каждый клан мог позволить себе основное хранилище ценностей в виде такого артефакта. Правда, они тоже различались от одного к другому, самые простые имели серьёзные ограничение на количество хранимых предметов и чего-то ещё. Для игрока такое обстоятельство терпимо, а вот клановое хранилище уже не сделаешь. Разве только для самых больших ценностей.

— Ого, предельная 'уникалка'?! — возбуждённо воскликнул Гормит, ознакомившись с характеристиками полученного подарка. — И не жалко? Хотя тут прочности всего на пару ударов, да… — его лицо в мгновение кисло скривилось.

— Вот именно! — модератор явно оказался доволен

произведённым эффектом. — Пару не пару, но на сотню-другую хватит, если им камни и металл не рубить, — добавил тот. — За починку ни один мастер не берётся, даже маги, потому действительно не жалко.

— И ещё мне на него основных характеристик сильно не хватает… — ещё больше погрустнев, заметил крепыш, уже собравшись отдавать полученное обратно.

— Частично обернёшься зверем — хватит, — хмыкнул модератор. И не спорь, всё равно ничего другого для тебя нет.

— А мне? — возбуждённо спросил Рвуз. — У меня прокачаны ножи и луки… — ему тоже сильно хотелось нахаляву получить чего-либо ценного, пусть и не в самом лучшем состоянии.

— Ты вообще обойдёшься! — аукцион неслыханной щедрости явно закончился. — Твоё дело найти беглеца, дальше можешь немного постоять в сторонке. И ещё. Когда завалите, снова вызывайте меня, если ему действительно помогают, вы не сможете ничего с него снять, кроме совсем уж откровенного барахла. Всё, я ушел, жду вашего скорого вызова. И не вздумайте расстраивать меня — рискуете это не пережить! — модератор сделал шаг в сторону и исчез в мгновенно открывшемся портале.

Я же сразу смекнул, что пора срочно выбираться из своего убежища и как можно скорее драпать в глубину леса. Если одного монстра-оборотня я ещё при некоторой удаче смогу забить, то двоих одновременно — увы. И слова модератора о свойствах, даруемых игрокам 'семенем зверя', совсем не внушают оптимизма. От 'волка' не поможет моя маскировка, а вооруженному топором 'медведю' так вообще нечего противопоставить. С другой стороны, если попытаться их разделить и потом напасть по отдельности… вот это вариант и примем к исполнению, за неимением чего-либо лучшего.

Игроки не стали долго ждать, активировав своё зверское нутро, и бодро поспешили за мной. Вначале я рванул под покровом невидимости, а затем просто бежал, рассчитывая на растягивание погони, но при этом соблюдая возможную скрытность.

Скорость бега + 5, всего 10.
Тайное перемещение 30/30.
Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
Штраф восприятия наблюдателей 15 % для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 15.

А погоня крепко села на хвост и не собиралась отставать. Но

ближе двадцати метров пока не приближалась, выдавая себя треском веток и прочим шумом. На ходу совершаю манипуляции с интерфейсом, продлевая талант, который сразу же стал снова возрастать прямо на глазах — так сильно сказывалась большая разница между мной и преследователями в 'силе' и 'восприятии'. Мой резко обострившийся слух уловил приближение шума, потому попытался поднажать ещё, постоянно отслеживая происходящее за спиной.

Восприятие +4, всего 34.
Скорость бега +5, всего 15.
Тайное перемещение 40/40.
Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
Штраф восприятия наблюдателей 20 % для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 20.

Загонщики теперь в каких-то десяти метрах сзади, но пока не видят меня. Сделав петлю, попытался запутать след и уйти в другую сторону, заодно продлив талант. Почти получилось — идущий по моему следу 'волк' не сумел быстро справиться с инерцией тела и мышления. Но успех оказался незначительным — меня снова нагоняли. Тем не менее, скорость бега постепенно росла:

Скорость бега +5, всего 20.
Тайное перемещение 50/50.
Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
Штраф восприятия наблюдателей 40 % для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 40.

Несмотря на своё название, характеристика 'скорость бега' именно на скорость влияла не сильно. Если обычный игрок бежит со скоростью 25 километров в час, то соответствующая вторичная характеристика прибавляет всего 0,3 % за один пункт. Она больше влияет на стремительность и дальность коротких рывков и на выносливость именно при беге. Эх, жалко у моих нынешних противников с выносливостью, похоже, никаких проблем нет. А вот перевалившее за полтинник 'тайное перемещение' вышло на принципиально новый уровень. Закладываю ещё пару петель, раз в первый раз неплохо вышло.

Выносливость +5, всего 55 (50 экипированный предмет).
Вами открыта вторичная характеристика 'выносливость'.
Теперь вы меньше устаёте при совершении каких-либо

действий.

Скорость бега +5, всего 25.

Тайное перемещение 60/60.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Штраф восприятия наблюдателей 45 % для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 45.

А вот моя заёмная выносливость уже подошла к пределу, раз начала активно расти естественная. Замешкавшись при операциях с интерфейсом, чуть не пропустил появление противника прямо за спиной. Теперь меня точно заметили, попытавшись сходу достать. Врубив невидимость и форсаж одновременно, сумел оторваться, и лишь шкала усталости молчаливо показывала всю печаль сложившейся ситуации. Не радовали и выскочившие сообщения:

Выносливость +15, всего 70 (50 экипированный предмет).

Скорость бега +15, всего 50.

Тайное перемещение 70/70.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Штраф восприятия наблюдателей 50 % для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 50.

Однако мой неожиданный рывок принёс плоды: когда я вылетел на небольшую лесную поляну, следом за мной выскочил лишь один 'волк', 'медведь' где-то отстал. Оборотень выглядел странно. Представьте себе человека с волчьей головой и покрытого мелкой шерстью весьма характерной камуфляжной расцветки. В руке или уже лапе этот 'волк' крепко сжимал тускло блеснувший нож. Стремительный бросок — пытаюсь увернуться от него, уходя перекатом по земле, задействовав свою невидимость. Не повезло — он всё же наносит мне хороший удар ножом в бок, вызвавший эффект кровотечения:

> Получен критический урон: 33,4 (физический режущий) 40-6,6 (физическая стойкость)
>
> Внимание!!! На вас наложено ослабление 'сильное кровотечение' потеря 2 единицы здоровья каждую секунду в течение 3 минут.

Брони-то совсем нет — вот и получил по полной программе. Оборотень подозрительно силён, Сорок единиц чистого урона,

пусть и с критическим множителем — это много. Прямо скажу — ужасно много! И ножичек у него весьма непрост. Окажись моё здоровье меньше — уже бы благополучно склеил ласты. Дальше убегать нет смысла, пришло время драки. Враг на пару секунд потерял меня, позволив зайти к нему со спины и со всей мочи приложить бумерангом по затылку. Тот моего удара, похоже, не пережил, растянувшись на траве и не подавая признаков жизни. Перед глазами высыпалась длинная простыня полупрозрачных системных сообщений, но рассматривать их некогда, так как прямо на меня стремительно несётся другой оборотень, всё меньше похожий на человека и больше на медведя. На невидимость уже опасно тратить здоровье, оно и так сильно просело. Регенерация едва справляется с кровотечением, не позволяя мне от него быстро умереть, однако здоровье всё равно медленно падает вниз. Взревевший оборотень решил раскроить мою черепушку одним сильным взмахом топора, но я выскользнул прямо из-под удара, приложив противника по вооруженной лапе, радостно отмечая, как из неё выпадает оружие. 'Медведь' ревёт ещё сильнее, снова бросаясь ко мне, с пробравшим до костей ужасом отмечаю, как его руки прямо на глазах превращаются в огромные когтистые лапы. Человеческая одежда с треском расходится по швам и становится звериной шкурой, покрываясь шерстью, а не опадает на землю рваными тряпками. Ещё одна попытка увернуться, глаза застилает красная пелена, я куда-то прыгаю, бью, получаю удар, затем ещё один, снова бью, бью, бью, не желая останавливаться. Когда разум прояснился, взор пестрел от системных сообщений, но не это вызывало радость — огромная бездыханная медвежья туша валялась перед моими ногами. И то, что моё здоровье висит лишь на одной на тонкой волосинке — уже не вызывало страха, ибо к волосинке незаметно добавилась ещё одна, а затем и следующая. Мне опять удалось выжить, пройдя по тонкой проволоке над самыми крышами небоскрёбов. Присев на поверженную тушу, постепенно унял дрожь рук и дождался, пока здоровье полностью восстановится. Теперь можно смотреть, как прошел бой с точки зрения системы, пролистав длинный список последних сообщений:

Ловкость +10, всего 20.

Вами нанесён сверхкритический урон: 99 (физический дробящий, игнорирование 90), 5 (нематериальный дух).

Эффект 'смертельный удар'.

Крепкий же мне попался оборотень, девяносто единиц физической стойкости — как у самого тяжелого рыцарского доспеха. А у него одна лишь шкура с шерстью и ничего больше, значит, поработала поистине зверская 'аура стойкости'. Вот здоровья у него оказалось немного — последний эффект сильно порадовал.

> Дробящее оружие 20/20.
>
> Для дальнейшего развития вложите единицу таланта.
>
> Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 20 %.
>
> Поздравляем, вами открыт талант 'смертельный удар'! 1/10 (справка)
>
> Увеличивается вероятность нанесения смертельных ударов из состояния скрытности или невидимости. Текущее значение 1 %.
>
> Поздравляем, монстр 'Рвуз вервольф' 30–10 погибает от вашей руки.
>
> Вами получен опыт: 30 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').
>
> Поздравляем, вы получили достижение 'Охотник-первооткрыватель'.
>
> Вы обнаружили и победили неизвестного до сего дня монстра.
>
> Награда: Слава +1, +5 очков основных характеристик (не распределено), +10 очков таланта (не задействовано).

Редкое нынче в игре достижение, хотя и простое. Даже не 'большое'. А вот таланта за него не дали. Не больно то и хотелось. Выжил в драке — молодец. Зато порадовали ещё одним хорошо известным 'большаком', причём с изрядным довеском:

> Поздравляем, вы получили Большое достижение 'Опытный смельчак'.
>
> Вы в одиночку победили элитного монстра на двадцать уровней превышающий ваш.
>
> Награда: Слава +5, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано).

Дополнительная награда: улучшение имеющегося таланта 'Боевая ярость' до III класса.

У меня, как бывшего паладина, прежде тоже имелось это достижение, как и вся их линейка. Хоть оборотень оказался тридцатого уровня, достижение всё равно выдаётся только за двадцатый. Дальше следует премиальный полтинник и предельный — девяностый. Последние имеют возможность получить исключительно паладины, никто другой справиться со столь заметно превышающими себя монстрами не способен. Для паладинов вообще любые достижения очень ценны, их уровень не растёт и свои собственные характеристики и таланты можно повышать только с помощью них. Ибо, как говорили встарь — на Бога надейся, а сам не плошай! Жалко в обычной игре достижения достаются редко и с большим трудом.

Поздравляем, ваш талант 'Боевая ярость, аура стойкости' повысился до III класса.

Впадая в боевой транс, вы становитесь исключительно подвижным и стойким ко многим видам повреждений.

'Ловкость' +30, 'аура стойкости' физический и стихийный урон /3, вероятность получить эффект оглушения или контузии снижен на 50 %.

Время действия эффектов 10 секунд, откат до следующего применения 1 час.

Дополнительный пост эффект: после выхода из боевого транса 'регенерация' +100 % на 10 минут.

Вот, что мне позволило одолеть второго оборотня и пережить полученные от него удары. Бил-то он в полную силу, окончательно превратившись в зверя.

Ловкость +10, всего 30.

Эта прибавка возникла благодаря моему удачному выскальзыванию из-под замаха топора. Сразу так много из-за большой разницы в силе и прочем, обычно же прибавляется по единичке-двоечке.

Вами нанесён критический урон: 8 (физический,

игнорирование), 11 (нематериальный дух)

Эффект 'выбить оружие из руки врага'.

Дальше пошла сумятица схватки, получение урона, потеря прочности и разрушение 'куртки деревенского парня', которая до этого момента висела на моих плечах. Ещё получение урона, удары с моей стороны, каждый раз натыкающиеся на полное игнорирование физики, 'медведь' оказался не слабее 'волка' и здоровья у него хватало на троих. Урон духом подрос до одиннадцати, так как подрос и сам бумеранг за счёт предыдущей победы. Только благодаря нему и удавалось сбивать оборотню здоровье. И в конце вполне ожидаемо:

Поздравляем, монстр 'Гормит берсерк' 50–10 погибает от вашей руки.

Вами получен опыт: 50 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Поздравляем, вы получили второе достижение 'Охотник-первооткрыватель'.

Вы обнаружили и победили неизвестного до сего дня монстра.

Награда: Слава +2, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано).

Ого, за второе аналогичное достижение награда удвоилась. Короче, срочно ищем и убиваем новых монстров!

Поздравляем, вы получили Большое достижение 'Бесстрашное сердце'.

Вы в одиночку победили элитного монстра на пятьдесят уровней превышающий ваш.

Награда: Слава +5, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано).

Дополнительная награда: улучшение имеющегося таланта 'Боевая ярость' до II класса.

Комментировать, похоже, здесь нечего. И так всё понятно. Хочется попросить того модератора Ария подкинуть мне ещё

кого-нибудь. Желательно за девяностый уровень, до полного комплекта достижений. Ах да, между тем и этим монстром обнаружится некоторая разница, более чем двукратная, кстати. Но и я постараюсь немного подрасти. Вон сколько набралось нераспределённых очков характеристик. Впрочем, вкладывать их можно не спешить, раз удаётся обходиться естественным приростом.

> Поздравляем, ваш талант 'Боевая ярость, Аура стойкости' повысился до II класса.
>
> Впадая в боевой транс, вы становитесь исключительно подвижным и стойким ко многим видам повреждений.
>
> 'Ловкость' +40, 'аура стойкости' физический и стихийный урон /3, вероятность получить эффект оглушения или контузии снижен на 60 %.
>
> Время действия эффектов 10 секунд, откат до следующего применения 1 час.
>
> Дополнительный пост эффект: после выхода из боевого транса 'регенерация' +200 % на 10 минут.

В этом таланте самой большой ценностью является 'аура стойкости'. Жалко он не повысился с предыдущего уровня. И всё равно хоть и на десять секунд, но она втрое срезает любой получаемый урон. А ведь после него действуют остальные стойкости и броня, ослабляя его ещё сильнее. В общем, это, конечно, не неуязвимость, но что-то близкое. С пост эффектом тоже неплохо придумано. После хорошей драки здоровья остаётся совсем мало, плюс могут упасть ослабления вроде тех же кровотечений или отравлений ядом. Нередко то и другое одновременно, многие Боссы за шестидесятым уровнем имеют неприятную привычку травить атакующих их игроков различной гадостью. Кстати, у меня нет никакой стойкости к ядам. Вот это серьёзная проблема, которую так просто не решить. А теперь пришло время для самого интересного — пора собирать трофеи.

Сначала занялся, естественно, вервольфом. На его тридцатом уровне мой талант сбора трофеев быстро подрос, поначалу выдав лишь набор внушительных клыков и ничего больше.

> Сбор трофеев 40/40.
>
> Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Вероятность обнаружения ценных предметов на телах поверженных противников: 100 % (34 бонус за 'восприятие') для уровня 1–9; 60 % — 10–19; 40 % — 20–29; 5 % — 30–39; 1 % — 40–49; 0,1 % — 50-100.

Но его всё равно катастрофически не хватало для того, чтобы извлечь из трупа положенные победителю монеты.

Благодаря продолжающимся попыткам проявился нож, причём сразу же в кожаных ножнах. Хотя по идее он должен был оставаться зажатым в руке или вообще выпасть из неё — таковы игровые условности, однако.

'Булатный охотничий нож'.
Класс: 'редкое'.
Вес: 0.35 кг.
Прочность: 697/710.
Возможный урон по цели: 4*сила удара (физический колющий); 2*сила удара (физический режущий) 3*сила броска (физический колющий). 15 % шанс нанести жертве кровоточащую рану.
Разделка добычи: 50.
Требуется сила: 10, подвижность: 6.

Таким ножичком не всякий новичок сможет воспользоваться: требования у него относительно высокие, уровня для десятого или ещё выше. Однако и множитель урона неплох. Впрочем, для 'редкого' предмета такое вполне естественно. Кстати, ножи от кинжалов отличаются тем, что первые могут использоваться ещё и как инструмент, а вторые исключительно оружие. Охотничьи ножи имеют дополнительные характеристики, типа той же 'разделки добычи'. Тут она весьма велика, но встречается и выше. У 'уников', естественно. Можно, конечно, обойтись без такой дополнительной характеристики, но тогда процесс сбора трофеев существенно замедляется и не всё удаётся снять. Вообще-то не очень понятно, откуда в 'детском саду' столько 'редких' вещей, раз они мне так часто попадаются. Наверняка, с момента моей работы здесь, разработчики запустили серию цепочек трудных заданий, выдавая за них ценные награды. С другой стороны — подобные предметы выпадают с тел клановых рекрутёров, а они здесь не по одному месяцу сидят — от нечего делать можно многое своротить. Переместив нож на свой пояс, следующим обыском сразу же вытащил два куска шкуры оборотня подозрительно похожих на самые обыкновенные штаны и куртку. Только с

шерстью, удачно подстраивающейся под цвет и фактуру окружения. Такой своеобразный динамический камуфляж. Но моё 'распознавание вещей долго буксовало на них, заметно подтянувшись вверх с…цатой попытки…

> Распознавание вещей 30/30.
> Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
> Вероятность правильного и полноценного распознавания 100 % (34 бонус за 'восприятие') класса вещей 'простое' и 'редкое', 30 % — 'уникальное', 1 % — 'легендарное', 0,1 % — 'эпическое'.

Выдав желанный результат:

'Изменённая зверской сутью одежда человека-оборотня, ставшая его собственной шкурой'.
Класс: 'легендарное'.
Вес: 3,2 кг.
Прочность: 630/630.
Подходит для изготовления вещей 'легендарного' класса.

Впрочем, моё 'чувство материала' говорило о том значительно раньше. 'Но прочность, какая прочность', - повторяя про себя, задумчиво качая головой, любовался значением кое-каких циферок. Для кожи она запредельна. 'Редкая' стальная кольчуга как раз укладывается в такие цифры, ну может чуть больше. Тут наверняка не обошлось без каких-то аур и включений иных материалов. Не зря же шкура исходно являлась одеждой. Но долго рассматривать приобретения не стоит, пора снова заняться мародёркой. Трупы монстров исчезают за четыре часа, а не два, как тела убитых игроков, и всё равно стоит поспешить, у меня ещё 'медведь' на очереди.

> Сбор трофеев 50/50.
> Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
> Вероятность обнаружения ценных предметов на телах поверженных противников: 100 % (34 бонус за 'восприятие') для уровня 1-29; 50 % — 30–39; 20 % — 40–49; 10 % — 50–59; 60–69; 1 % — 70–79; 0,34 -80-100.

Вот ради чего пришлось столько раз загонять шкалу

усталости до максимума над телом вервольфа. После пятидесятого уровня таланта происходит рывок вероятности обнаружения ценностей с тел поверженных противников. После этого все положенные тридцать серебряков он мне отдал всего лишь со второй попытки. Дальнейший обыск ничего не дал, и я направился к туше берсерка, надеясь на то, что меня никто не станет беспокоить. До ближайших деревень тут три часа по лесу, а возродятся 'ушедшие герои' лишь через пять часов после смерти. Девятый уровень как ни как. Внимательности, впрочем, тоже не терял, постоянно прислушиваясь к шумам леса. Только теперь стал замечать перекличку мелких пташек в кронах деревьев. Обычно они замолкали, когда обнаруживали какую-либо опасность, или наоборот начинали как-то по-особенному верещать. Не обнаруживая моего присутствия из-за действия 'незаметности', они благополучно занялись своими делами, весёлым щебетом сообщая, что поблизости никого постороннего нет. Едва я задумался об этой интересной особенности пребывания в лесу, которой ранее практически не знал, как система отреагировала на это по своему обыкновению:

> Восприятие +1, всего 35.
>
> Внимание! Вам предлагается взять себе основной класс персонажа 'Охотник-одиночка'.
>
> Категория: 'редкая, героический класс', специализация: 'охота на монстров'.
>
> Таланты: 'Чувство природы' 100, 'Следопыт' 100.
>
> Особенности: 'Неприятие города' 50.
>
> Дополнительно: внеочередное сохранение данных.

М-да, как интересно. Обычно класс игроку предлагают выбрать специальные мастера-наставники, по его личному призванию, так сказать. И далеко не сразу. Требуется подтвердить своё желание, выполнив некоторое количество всяких заданий. Исключением опять же являются паладины, ими можно стать просто обратившись к жрецу Бога в храме, но паладинам требуется подтверждать сделанный выбор практически каждый день, иначе полученная небесная благодать начнёт спадать. Принятие класса даёт некоторые блага и нередко имеет 'особенности', в предлагаемом варианте — весьма неприятное и достаточно вредное ослабление 'Неприятие города'. То есть, оказавшись в населённых пунктах, я сразу же потеряю до пятидесяти процентов от всех первичных и вторичных характеристик, включая и репутацию. В деревнях меньше, в сёлах

больше, в зависимости от числа их жителей. И ещё 'героическая' категория! Она действительно редкая, даже если не 'редкая' по описанию. Мало кто в здравом уме соглашается принять себе что-то подобное, учитывая социальную направленность игры. Героическая категория имеет характерную особенность усиливать персонажа на какой-то процент, если он идёт в бой один и, наоборот, заметно ослаблять его, если тот находится в группе. Обычно процент усиления не превышает десяти, а вот ослабление ограничивается только количеством группового пати. Зато как 'редкость', так и 'героизм' добавляют по одной возможности выбрать дополнительный вторичный подкласс. У 'обычных' она только одна. То есть, к примеру, можно выбрать класс 'Воин', а к нему подкласс 'Кузнец'. Каждый из них даст игроку свои 'плюшки', правда, вторичный меньше. Героям же изначально позволяется больше, но и спрос с них особый. А с другой стороны, в нынешней ситуации предложение системы полностью соответствует моим планам. И потом, при большом желании сменить основной класс тоже возможно. На сотом уровне, ага.

Поздравляем, вы приняли основной класс персонажа 'Охотник-одиночка'.

Изменить свой выбор вы сможете, достигнув 100 уровня.

Внимание! Обнаружены личные достижения, позволяющие изменить категорию класса с 'редкой' на 'легендарную'.

Изменить, Да/нет?

Конечно же изменить, кто бы сомневался. Разве от такого отказываются, оставаясь в здравом уме и твёрдой памяти. Да, существуют ещё и 'уникальные' и 'эпические' категории, но только 'легендарки' не имеют предела добавления подклассов. Там есть свои особенности, не всё можно добавлять, многое друг с другом принципиально не стыкуется. И я до сего дня не подозревал, как игроку вообще можно получить 'легендарную' категорию. У кого она есть — те, естественно, молчат как рыбы.

Основной класс персонажа 'Охотник-одиночка'.

Категория: 'редкая, героический класс', изменён на 'Мастер-Охотник'.

Категория: 'легендарная, героический класс'.

Специализация персонажа: 'охота на сильных

монстров'.

Таланты: 'Чувство природы' 100, 'Следопыт' 100.

Уникальные таланты: 'Сбор добычи' 100.

'Самообеспечение' 100.

Особенности: 'Неприятие города' 50.

Ох, сколько всего накинули, теперь попробуем со всем этим разобраться.

Поздравляем, вами открыт талант 'Чувство природы'! (справка)

Находясь вне населённых пунктов вы хорошо чувствуете окружающую вас природу.

С помощью этого чувства вам легче находить добычу и обнаруживать врагов.

Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Поздравляем, вами открыт талант 'Следопыт'! (справка)

Вы хорошо видите даже старые следы, кто бы их не оставил.

Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Поздравляем, вами открыт уникальный талант 'Сбор добычи'! (справка)

Вы быстро и максимально полно извлекаете из убитых вами зверей всё необходимое (распространяется только на обычных зверей).

Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Поздравляем, вами открыт уникальный талант 'Самообеспечение'! (справка)

Вы способны создавать необходимые для себя вещи и добывать пищу без посторонней помощи с минимумом ошибок и с максимальным шансом на успех.

Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Внимание! Вы теперь имеете классовую особенность 'Неприятие города'. Вам сильно не нравятся скопления людей и их жилищ, потому вы чувствуете себя далеко не в лучшей форме среди них. Уровень ослабления основных и вторичных характеристик, а также репутации зависит от размера населённого пункта, в котором вы

оказались. Максимальное ослабление: 50 %.

Стоит всегда помнить — вы герой-одиночка. Когда рядом нет других людей, вы чувствуете подъём сил (+10 % ко всем основным и вторичным характеристикам), и наоборот, их близкое присутствие ослабляет вас (-3% от всех основных и вторичных характеристик за 1 человека, относится только к дружественным субъектам, входящим с вами в одну группу, максимум ослабления: 60 %).

Данные сохранены.

Пролистав и убрав текст, обратился к собственным чувствам.

Голоса птах стали более отчётливыми, ещё чуть-чуть и я начну понимать их щебет не хуже их самих. Для меня теперь действительно не составляло секрета, о чем они общаются. Да, лишь на уровне ощущений, интуиции, и тем не менее. Окинув взглядом поляну, заметил хорошо выделяющиеся и как будто подсвеченные следы, свои собственные, уже едва различимые, и моих противников — яркие, отчётливые. Нашлись и другие, оставленные зверями, побывавшими тут сегодня утром или вчера вечером. Хотя скорее именно сегодня утром, так как ночные заморозки стирают всё лишнее. Вот цепочка следов волка, её пересекает другая, судя по размеру шагов — лиса. Прогулявшись к краю поляны, почувствовал ту же лису в десятке метров от себя. Она слишком слаба, чтобы проявлять агрессивность, потому сидит и ждёт, пока я покину поляну, дабы продолжить ловить на ней мышей. И это понимание тоже интуитивно пришло ко мне. Вот только даже новые таланты не позволили быстро вытрясти из оборотня-медведя всё ценное. Опять пришлось потратить целый час, борясь с наваливающейся при каждом обыске усталостью, пока не прокачался 'сбор трофеев' на пару декад.

Сбор трофеев 70/70.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Вероятность обнаружения ценных предметов на телах поверженных противников: 100 % (35 бонус за 'восприятие') для уровня 1-49; 50 % — 50–69; 20 % — 70–79; 10 % — 80–89; 5 — 90–99; 1 % — 100.

'Медведь' одарил меня пятью десятками золотых монет, в соответствии со своим уровнем и классом силы, четырьмя костями, кучкой когтей и двумя большими кусками хорошо выделанной шкуры. Судя по всему, сумок у игроков при себе не

имелось — только то, что несли на своём теле. В принципе — понятно, в 'Тёмный лес' с собой лучше ничего лишнего не брать — ищи потом добро, неожиданно отправившись на перерождение. Но оружие при себе у них изначально всё же имелось — один охотничий нож на двоих. По крайней мере, отбиться им от тех же волков и кабанов вполне реально. И тут я вспомнил про топорик, который выпал из руки берсерка, после моего удара. Вот только найти его долго не получалось и даже чтение следов не сильно помогло. Я прекрасно знал, где он упал, но ничего там не мог разглядеть. Пришлось тщательно ощупывать руками землю, когда, наконец, его нашел, а потом и рассмотрел.

Восприятие +2, всего 37.

А вот распознавание долго не помогало, несмотря на обещанные мне тридцать процентов успеха к заявленному классу, причём и увеличиваться категорически не желало. Но мне упорства не занимать, потому результат получился таковым:

'Топор-Брадобрей'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 2.44 кг.
Прочность: 4/1180.
Возможный урон по цели: 10*сила удара (физический рубящий) + 1*сила удара (стихийный земля). 25 % шанс нанести жертве контузию, 10 % кровоточащую рану.
Рубка дерева: 75. Эффект самозаточки — всегда остаётся максимально острым.
Требуется сила: 38, подвижность: 22.

Да уж, прочности действительно совсем не осталось. Мои руки хорошо ощущают причину. Если воронёный металл обуха чувствуется целым и даже горячим, то топорище, сделанное из какой-то кости — наоборот, буквально выхолаживает руку. Захотев проверить появившиеся в голове догадки, вложил достаточное количество очков нераспределённых основных характеристик в силу, поднимая её до минимально необходимого значения, разрешающего использование этого предмета. Ощущения при этом не изменились, топорище продолжало неприятно холодить. Зато пришла новая догадка, как можно попытаться исправить имеющиеся повреждения. И повреждения ли? Тут обычный механический ремонт не подойдёт, так как среди параметров топора имеется стихийный урон. Вообще-то подобное почти не встречается среди 'уникальных' вещей. Вот

максимально возможный множитель к силе удара 10 — да. Собственно, 'уники' подобным как раз и определяются. Здесь с ними не могут поспорить ни 'легендарки', ни 'эпики'. 'Легендарки' получают усиление своих свойств от их количества из состава одного сета, имеющегося на их владельце, а 'эпики' постепенно растут по какому-либо параметру, накапливая собственный опыт, 'уники' же сразу обеспечивают максимальный действенный эффект. Плюсом изредка идут некоторые дополнения в виде той же самозаточки. И если всё это реализовано без явного использования магии и указания на необходимость подзарядки, то… Энергия ведь должна откуда-то возникать по логике вещей? Достал из своей сумки сначала клыки вервольфа и положил их рядом с рукоятью топора. Они вдруг буквально прилипли к ней, как металлические опилки к магниту. Ощущения подсказывали — требуется добавка. Когтей берсерка тоже оказалось маловато, но едва я поднёс клыки кабана — топор осветился зеленоватым сиянием, а прилипшие к нему части сильных животных и не совсем животных мгновенно рассыпались в пыль. Через пару минут сияние угасло, а проверка 'распознаванием' показала восстановление прочности до максимального значения. Вроде бы просто, но попробуй — догадайся. Обычные мастера, занимающиеся в игре крафтом, так не могут — им на всё рецепты подавай. Да, иногда появляются слухи о гениях, способных творить 'эпики' без рецептов и специфических талантов, но кланы их берегут, как и любую информацию о них пуще своего хранилища ценностей.

***

Тем временем где-то в локальном виртуальном пространстве.

— Уроды, идиоты, дегенераты! — громко орал лысыватый мужчина восточной внешности на двух понурившихся фигур, физически пригибающихся под напором его голоса. — Как вы умудрились бездарно слиться и потерять такой ценный подарок? И главное перед кем! Да вы у меня три года из шахты теперь не вылезете, пока все потери трижды не отработаете!

— Господин директор взгляните на логи (жаргонное слово, обозначающее записи системного журнала)… — попыталась возразить щуплая фигура.

— Вы пара криворуких баранов, вечно пытаетесь прикрыть свою дурь логами или чем-либо ещё! — попытка сопротивления была просто проигнорирована. — Ничего и слушать больше не

желаю, завтра же выходите из нубятника и в шахту! Если только Он за вас не вступится, что сомнительно, хорошо зная его характер. Подождите, он с минуту на минуту собирался подойти. А вот, получен запрос, встречайте свою судьбу!

Мгновением позже в виртуальном зале с огромными окнами, появилась из воздуха четвёртая фигура.

— Вот, посмотрите на них, господин Арий, — обратился к ней тот, кого ранее назвали директором.

— Значит, всё-таки слились, — не выражая каких-либо заметных эмоций, кроме, пожалуй, лёгкой задумчивости заявил тот. — Что же, это становится действительно интересно. Логи сохранили? — негромко спросил он парочку 'потерпевших', а в его глазах блеснул холод Бездны.

— Да, господин Модератор, — нормально отвечать получалось только у щуплой фигуры, крепыш же представлял собой безжизненный соляной столб.

— Показывай и рассказывай! — пришедший гость решительно взялся за дело.

Щуплый совершил несколько пассов руками, и перед ним появилась крупная проекция с кучей ярко горящих строк.

— Так, это не то, это чуть раньше, вот! — он продолжал активные манипуляции руками, и часть текста исчезла, а на месте его появилась другая. — В начале погони я его просто не мог увидеть, причём это уже с головой волка на своих плечах. След видел, а его самого нет. Да и след быстро исчезал, лишь запах ещё как-то позволял определить верное направление. Странные чувства, прямо скажу, мутило сильно, но я держался. Потом стало чуть легче ориентироваться за счёт носа, но всё равно беглец оставался невидим для глаз. А ведь мы отставали от него метров на тридцать не больше. Как это можно объяснить — не понимаю. Эх, если бы в нубятнике разрешалось делать записи изображения, я бы всё наглядно показал. Вот, смотрите, выскочила шальная 'системка' о естественном повышении характеристик, и это на девятом-то уровне персонажа. Мы бежим уже полчаса на пределе сил и никак не догоним, — снова манипуляции руками, одна из строк стала крупнее и ярче. — Сколько же у него 'выносливости'?! У меня уже полоса усталости на три четверти заполнилась и это с половинной силой зверя. Жалко эта сила не сразу растёт, как могло бы ожидаться, иначе бы точно догнали, но и это не помогало. Когда мне удалось практически нагнать и увидеть его спину — он просто пропал. Вот так взял и нет его. Исчез! 'Асасин'?! в нубятнике?! Но у меня опять же, смотрите, сколько зверского 'восприятия'. Едва не потерял след, когда тот стал делать финты, прыгая из стороны в сторону по лесу. Только за

счёт запаха и удержал. И всё же я его нагнал, но дальше пошло что-то совсем невероятное. Смотрите! — снова висящие в воздухе строки поменялись местами. — Я очень удачно ударил его ножом в бок, прошли максимальные криты (критические удары) чистый сороковник урона. Выжил, гад! И это на нулевом уровне-то!!! Сколько же у него 'жизни'?! Почти семь единиц стойкости с курткой новичка, у которой вообще никакой брони не должно быть просто по определению. Но не это главное — он получил тяжелый порез на две единицы урона здоровья в секунду, по идее с таким долго не прожить. Ну и на этом всё, успехи закончились. Он вдруг опять исчез, мигнул и всё, растворившись прямо у меня на глазах, а потом вообще сваншотил (жаргонное слово, означающее убийство с одного удара или выстрела) меня. Посмотрите на полученный урон. И это при всей стойкости оборотня! Сколько же у него 'силы'?! Но не это главное, откуда мог взяться 'урон духом'? У него однозначно 'эпик'! Я не успел разглядеть, что-то чёрное и кривое как сабля. Правда, урон дробящий, а не режущий или рубящий. Даже не могу сказать — что это за оружие.

Щуплый мужчина так разошелся, что сумел эмоционально завести всех присутствующих тут. Даже сильно раздраженный до этого директор выглядел весьма озадаченным, поняв, что не всё так просто и однозначно, как ему раньше казалось. И полным дураком он не был, хоть и не придавал значения всем тонкостям и нюансам игры. Его главным делом являлись финансы и персонал, персонал и финансы, ну и личные амбиции, куда же без них. Времени от времени развлекался, выбираясь на охоту с хорошим прикрытием, дабы собрать куш опыта со всей группы. Ему же никто не может отказать, ведь так? За счёт этого его уровень давно дорос до предельной сотни, имелась недюжинная магическая и даже обычная 'сила', поднятая до предела дополнительными предметами-усилителями, но собственного боевого опыта откровенно недоставало.

— Так, теперь давай ты, Горм, — модератор перевёл свой взгляд на отмершего крепыша.

Тот вроде сумел победить свой страх и стал открывать текст перед собой, быстро пролистывая и гася большие куски, оказавшиеся не к месту.

— Не могу сильно вам помочь, к моменту боя я уже находился на самом пределе 'зверства', - заявил тот, проявив нужный фрагмент. — Вот, тут я получаю урон, смотрите — тоже 'дух' и явно больше того, что досталось Рвузу, плюс крайне редкий эффект выбитого из руки оружия. Всё, дальше пошел некролог, мой зверь убил меня. Потому не могу сказать, удалось

ли тому завалить его или наоборот. Хотя медведь-пятидесятка с десятикратной элитарностью Мест-Босса — даже не знаю. На такого обычно собирают полноценную пати с паладином.

— На 'поляне' (имеется в виду 'точка возрождения') он не появился. Значит, сегодня не появится, — задумчиво сказал Арий. — Похоже, вы, ребята, действительно оказались правы, когда говорили о помощи ему со стороны кого-то из нас. Судя по всему, после рерола он каким-то неизвестным мне образом сумел сохранить характеристики своего прежнего персонажа вместе с сильной божественной связью. За убийство того тёмного жреца ему столько небесной благодати отсыпалось — жуть. Только так как-то объясняются его успехи. И ещё неизвестный 'эпик'… действительно откуда?

— И что теперь делать? — подал голос чем-то сильно испуганный директор, с финансовой стороны для него дело пахло настоящей личной катастрофой.

— Продолжать в том же духе! — к модератору вернулась его язвительность и хорошее настроение. — Сегодня вы уже ничего ему не сделаете, просто не успеете. Так, сейчас посмотрю, да, точно последний раз оно два года назад проявлялось, времени для запуска хватает, значит, я устрою ему очень весёлую ночку под названием 'Дух Севера'. Самый сильный из всех возможных.

— Ты решил выморозить весь 'детский сад'? — удивлённо вскрикнул директор. — Там же наше будущее пополнение, они же…

— Весь не весь — кто-то обязательно выживет, равнодушно пожал плечами Арий, так своеобразно выражая своё отношение к обычным людям. — Неписи-то переживут, им к подобному не привыкать, в крайнем случае, к теплу восстановятся, а игроки… ну помучаются немного, кто из игры не выйдет, потеряют дневные достижения, бывает. Типа произошло глобальное несчастье — никто не виноват, в игре всякое случается. Кто успеет помочь хозяевам домов заготовить больше дров — глядишь, и выживет, забравшись целиком в печку. Зато в лесу, даже с костром и хорошей одеждой — без шансов. Под утро урон холодом достигнет полной сотни в секунду. Потому едва откатится возрождение, советую не торопиться и первыми выйти утром из небытия. Там сразу же удерживайте всех своих воскресших 'младенцев' у 'поляны', отвязаться от неё он не может, уж об этом я хорошо позаботился. Как только заметите его, сразу же вызывайте меня. На нём повиснут крепкие посмертные дебафы (жаргонное слово, обозначающее проклятья или ослабления), сразу он от вас не уйдёт и не спрячется. Теперь есть все основания вглухую банить его за читерство (жаргонное слово,

обозначающее использование игроком официально запрещённых приёмов с целью получить преимущество перед другими) и дальше разбираться, как это вообще у него могло получиться. А теперь мне пора заняться своей работой, — завершив фразу, фигура модератора исчезла так же, как и появилась.

***

Когда я возвращался к медвежьей поляне, дабы заняться реализаций некоторых творческих задумок, появившихся в моей голове после очередного скрупулезного осмотра добытых трофеев, моё 'чувство природы' уловило заметное нарушение нормы. Птички перестали щебетать, и изредка слышались их тревожные сигналы. Впереди что-то происходило, причём с явным вмешательством людей. По уму стоило бы обойти стороной или переждать, но мне стало любопытно, кто решил кормить медведя собой.

'Да сколько же вас тут…' — вынырнув тенью на открытое пространство, сильно поразился поистине эпической картиной: не меньше сотни 'младенцев' пятого и ниже уровня с заострёнными деревянными кольями пытались остановить или задержать 'Медвежутя'. Причём, делали они это относительно правильно, втыкая кол в землю перед его приближением и направляя остриё в грудь. Вот только, в отличие от классического медведя, тот совершенно не желал на них нанизываться, снося ударом когтистой лапы не только колы, но и стоявших за ними игроков в самых простых обносках. Те валились на землю пачками и больше не вставали — много ли им надо, но на их место бесстрашно вставали другие, благо тех ещё хватало. Несколько секунд пытался понять, почему эта толпа вдруг решила устроить здесь массовый суицид, после чего меня осенила догадка — они лишь отвлекающий отряд. Жертва, приносимая ради какой-то другой цели. А ведь и цель вполне понятна. Бросился вниз к роднику, и что вижу? Двое игроков девятых уровней со стеклянными бутылями в руках. Полными, кстати. В них налита какая-то фиолетовая гадость, и она тускло переливается внутри сама по себе. Явно ведь не ягодный компот. Третий игрок из этой компании склонился над родником и наливает в незнакомые, но по виду очень дорогие серебряные фляги с креплением под ремень воду из родника. Его бутыль стоит на земле рядом. Подобрался ближе, совершенно не представляя, чего они тут устроили. Нет, идея набрать 'Живой воды', пока медведя-хранителя развлекает мелюзга, отдавая ему всех себя без малейшего остатка — вполне здравая. Но зачем тогда полные

бутыли? Их бы, по идее тоже стоило наполнить, а не тащить сюда.

— Талик, долго ты ещё там будешь возиться? — негромко спросил один из стоящих, явно обращаясь к набиравшему воду игроку. — Хранитель скоро перебьёт всё наше жертвенное стадо, а нам ещё надо успеть дело доделать. Потом можно хоть перерождаться.

— Подожди, Павка, последняя фляжка осталась, — буркнул себе под нос тот, но я его хорошо слышал, как и его дружки, впрочем. — Прикинь, сколько потом удастся за последнюю 'Живую воду' выменять. На несколько 'уникальных' вещей каждому хватит, а может и 'эпики' с жадных неписей стрясём. Не здесь, понятно. Знаешь же, что это за фляги, вместе нашли. В них 'Живая вода' станет вечной и поднимет концентрацию. Потом можно просто сливать половину, доливая обычной и вуаля! Золотое дно! Славик, подтверди, ты же их проверял год назад!

До сего момента молчавший игрок лишь кивнул головой.

— Мало тебе обещанного за удачное выполнение задания, — тот самый Павка всё равно оставался сильно недовольным. — Купишь себе столь желанный 'эпик' на аукционе, если всё удачно получится. Случаем узнает кто из хозяев о твоих идеях быстрого обогащения за их счёт — головы всем нам открутят. Потому фляги спрячем до поры до времени, всё равно никто не узнает, как ты их из тайного хранилища умыкнул и сюда вместе с отравой притащил. Они же ещё от старого состава клана остались. Кто помнил — тех уже давно нет, как и мастера их изготовившего.

— А как же рецепт? — подал голос молчаливый Славик.

— Не было никакого рецепта, — ответил ему Талик, приподнимая свой зад над родником и растирая затёкшие от сидения на карачках ноги. — Сделавший их мастер был сумасшедшим гением, четверть из эксклюзивного предложения нашего клана — это ещё продукция, оставшаяся в запасниках от него. Жалко, новые хозяева грохнули старичка, чем-то он им сильно не угодил, а может конкуренты постарались — теперь уже и не узнаешь.

Я так и не понял смысла происходящего, но оно мне уже сильно не понравилось. Зачем травить родник? Зачем это какому-то клану? Какому, кстати? Ников над их головой не видно, только уровень. Это характерный знак — работают профессионалы, у которых, во-первых, премиальный платный аккаунт, а во-вторых — активное сокрытие личных данных. Это весьма недёшево, кстати — две золотых монеты в месяц. Операция явно осуществляется не зелёными новичками, а гораздо более серьёзными людьми, явно из 'стариков' пошедшими на обнуление

прежних персонажей ради какой-то особенно важной цели, ибо по-другому в 'детский сад' с барахлом не попасть. В принципе, в игре имелась возможность не удаления, а лишь обнуления персонажа. Им предлагалось воспользоваться, если прокачка предыдущего оказалась неудачной или несбалансированной. Тогда сюда можно попасть, сохранив пару предметов в своём инвентаре, пару — по числу свободных рук, сумка пропадает. Правда, с некоторыми ограничениями, к примеру, нельзя сохранить оружие и броню. Ограничение касалось и некоторых других, важных для корректного прохождения 'детского сада' предметов и денег. Но эликсиры и бытовые предметы, типа фляг, система явно пропускала, раз эти игроки оказались здесь не с пустыми руками. Я бы и сам подобной возможностью при экстренном реролe с большим удовольствием воспользовался, но тогда мой инвентарь уже благополучно заблокировали. В общем, терять было нечего, кроме собственных оков.

Пока не произошло чего-либо непоправимого вандалам надо помешать. Вот только напасть на них я не могу. Бить их бесполезно, урона система не выдаст. Запрет на ПВП в 'детском саду' жесткий. 'А если…' — с этой мыслью врубил невидимость и стал стучать обухом топора по стволу ближайшей ёлки. Та гулко отозвалась на моё воздействие, привлекая внимание официального хозяина этих мест. Игроки тоже быстро среагировали на изменение обстановки и попытались сделать своё грязное дело простейшим способом. Им не сильно повезло — бутыли оказались явно зачарованы на прочность и при ударе друг о дружку решительно отказались колоться, а вытащить из них тугую пробку быстро не получалось. Растерявшись, игроки потеряли драгоценные секунды, 'Медвежуть' же, наоборот оказался весьма расторопным, быстро появившись у родника после моего сигнала. Вандалы разлетались сбитыми кеглями от ударов его лап, временно освободив от своего присутствия этот прекрасный мир.

Военная хитрость 20/20.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Вероятность использования слабых сторон ваших противников и вероятность нанесения критических ударов +20 %.

Не понял, мне это за что выдали? За привлечение внимание зверя, которое пало на других? Интересно.

Перебив игроков, Мест-Босс принюхался, недовольно фыркая и не найдя поблизости живых противников снова грациозно

взлетел вверх по склону. Возможно, там ещё кто-то остался. Недолго думая, занялся мародёрством. Три полные полулитровые фляги с 'Живой водой' и три бутыли с каким-то непонятным ядом. Одинаковые предметы занимают в инвентаре одну ячейку, что несказанно радует. В сумку пока всё лезет, хотя перегруз уже вот-вот произойдёт. Трупы же ничем порадовать не смогли — идя на дело, народ, как обычно, не брал чего-либо ценного, даже сумок, неся бутыли в руках, а фляги на поясах. От случайного нападения мобов 'Тёмного леса' по дороге сюда их защищала толпа с кольями, потому и оружия не требовалось. Вот им, кстати, бутыли легко расколоть.

Окончательно разобравшись с последними игроками на поляне, медведь спустился вниз. Устало похлебав из родника, завалился под свою любимую ёлку. Я же пошел смотреть на результаты его 'развлечений'. Восемьдесят четыре трупа — неплохо он размялся. Опять ничего полезного: одни обноски с практически нулевой прочностью, лишь приличный запас дров для костра — на большее принесённые народом колья не годились. Теперь осталось узнать, чем хотели отравить стихийный источник. Уж и не представлял, что такое в принципе возможно. Но сначала фляги:

'Фляга с креплением под ремень'.
Класс: 'клановое'.
Вес: 0.55 кг (учитывая содержимое).
Прочность: 260/260.
Свойства можно узнать у полномочных представителей клана 'Рехим'.

Так-так. Какого чёрта тут 'химикам' понадобилось? Клан 'Рехим' в сокращении от 'революционной химии', по праву читается лучшим, а порой и единственным производителем большинства полезной игрокам алхимии. Почти монополист, если не считать неписей-мастеров. Список предлагаемых кланом эликсиров насчитывает сотни позиций. Есть в нём немало 'редкого', а также 'уникального'. Наверняка есть и 'эпическое', но оно на открытый рынок не поставляются. Но за свои коммерческие интересы 'химики', как их все прочие игроки по привычке называют, дерутся насмерть. Если тебе повезло принести из удачного похода новый неизвестный рецепт и суметь утаить его от своего клана, то не вздумай выкладывать его на аукцион. Да, там 'химики' его тоже выкупят, но затем обязательно найдут продавца, обеспечив ему поистине 'весёлую жизнь'. Вот если принести рецепт сразу им — тогда другое дело.

Отблагодарят, денег дадут, скидкой на будущее обеспечат. Конфиденциальностью сделки, хе-хе, тоже. Понятное дело — полной цены тоже не предложат, но тем не менее. Они же на корню извели всех толковых игроков алхимиков-одиночек, которые как-то умудрялись уклониться от присоединения к какому-либо клану. Конкуренты, понятное дело у них всё равно остались, учитывая, что большинство других кланов развивает собственных мастеров и собирает рецепты. Но их позиции лидера рынка зелий поистине неоспоримо. И тут такая странная диверсионная акция в исполнении их людей. С другой стороны, если кто-то нашел особенно редкий и ценный рецепт эликсира, для приготовления которого необходима 'Живая вода', и частично потеснил 'химиков', то те запросто могли пойти на тотальное уничтожение всех стихийных источников, имеющих подобное свойство. Не так их и много было, кстати, три или четыре на весь известный игровой мир, не больше. Теперь, похоже, здесь остался последний родник, если верить подслушанному разговору. Вот маги-то, кто захочет быстро усилить своё владение водной стихией, 'обрадуются'.

Содержимое бутылей мне долго определить не удавалось. Дабы улучшить прогресс прироста соответствующего таланта спустился под бок к медведю и продолжил попытки там за счёт резко возросшего фактора риска. Три очка вложений и…

Распознавание вещей 60/60.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Вероятность правильного и полноценного распознавания 100 % (35 бонус за 'восприятие') класса вещей 'простое', 'редкое' и 'уникальное', 10 % — 'легендарное', 1 % — 'эпическое'.

И только после этого с первой попытки, несмотря на один процент вероятности:

'Эликсир Стихийный ингибитор'.

Класс: 'эпическое'.

Уровень 100.

Вес: 0.67 кг (тара и содержимое).

Прочность: 302/360.

При употреблении глотка содержимого внутрь многократно увеличивается стойкость к любому стихийному урону на 15 минут. Для закрепления стойкости необходимо внешнее стихийное воздействие высокой интенсивности.

Особенности: отравление, 1 единица потери здоровья в

секунду на всё время действия защитного эффекта, возможен рост в зависимости от внешнего воздействия.

Внимание!!! Побочные эффекты сильного прогрессирующего отравления — 'внутренний огонь', 'конвульсии конечностей', 'истощение', 'корчи', 'безумство'. Дополнительные особенности: при однократном применении в достаточном количестве навсегда подавляет любые естественные стихийные источники.

О существовании 'эпических' эликсиров я знал, но держать в руках и, тем паче пользоваться — до сих пор не доводилось. Если придётся столкнуться здесь с магом — такой эликсир окажется спасением, несмотря на все его 'особенности'.

До наступления ночи оставалось около четырёх часов, потому пора позаботиться о ночлеге. Как минимум стоит разжечь костёр и приготовить мясо кабана, у которого скоро выйдет срок годности. На низких уровнях голод не страшен, но всё равно получать лишние проценты ослаблений не хочется. Подыскав в лесу подходящую полянку подальше от водного источника, опробовал в деле 'уникальный' топорик, относительно быстро срубив и расчленив среднее по размеру дерево.

Рубящее оружие 9/10.

Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 9 %.

Дровосек 9/10.

Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 9 %.

Отсутствие опасности и критических факторов добавило всего лишь одну единицу к подходящим талантам. 'Сила' и 'подвижность' тоже не сдвинулись с места. Кстати, проценты от двух талантов для одинакового оружия не суммируются, как можно было ожидать: 'рубящее оружие' увеличивало силу ударов в бою и шанс нанесения критических ударов, 'дровосек' же увеличивал скорость рубки деревьев и уменьшал износ топора. Собственно, благодаря последнему таланту износ топора уменьшался и в бою. От износа же напрямую зависит не только прочность, но и острота, которая, соответственно, влияет на множитель урона. Тупой топор по действию превращается в молот, причём, не самый лучший. Заточка же тупого топора ещё больше снижает его прочность. И обычные топоры со временем или разрушаются, или же их требуется отдавать на перековку.

Если для 'простых' предметов мастера-ремонтника найти легко, то уже за 'редкий' далеко не каждый возьмётся. Такая же история и с другим холодным оружием. Потому надо или постоянно платить мастерам или же обзаводиться 'вечными' предметами, то есть имеющими свойство 'неразрушимое'. В игре их хватает, однако и спросом они пользуются сильно повышенным.

Пока занимался рубкой, в гости на шум пожаловала парочка волков и небольшой кабан. Каждому из них хватило ровно одного удара топора. Двенадцать единиц законсервированного опыта и столь же медяков со всех и больше никакой пользы. Шкуры у мобов низкого уровня плохие, мясо тоже. А у меня и так почти перегруз сумки. Вот с Боссов куда более полезные части падают.

Запалив костерок, зажарил над ним все пять кусков кабаньего мяса. Шампуры делать не стал, моей стойкости хватило для того, чтобы держать мясо над огнём руками не получая урона. Мясо получилось достаточно хорошим:

'Жареное над огнём мясо лесного кабана-великана'.
Класс: 'простое'.
Вес: 0,45 кг.
При употреблении внутрь эффект сытости 6 часов.
Сила +6 %, выносливость +6 %, регенерация здоровья +3 %.
Дополнительный эффект: отмена ослаблений 'голод' и 'сильный голод', 60 % нейтрализация 'истощения'.

В игре пища занимает существенное место, позволяя игрокам ненамного увеличивать свои возможности. После достижения десятого уровня она и вовсе становится необходимой, иначе появляются те самые ослабления, начиная от 'голода' и до 'полного истощения'. Помимо снижения характеристик они заметно сказываются на ощущениях, понятно, что далеко не самым лучшим образом. Потому есть немало специалистов-кулинаров и поваров, создающих из исходного пищевого сырья настоящие шедевры вкуса и не только. Из того же мяса они бы приготовили куда более полезный продукт. Но у меня таких талантов пока не появилось, впрочем, там ещё нужны дополнительные компоненты — специи и алхимические снадобья. Кое-что есть в моей памяти, при наличии свободного времени прогуляюсь по лесу. Мне бы ещё костровой котелок в хозяйстве не помешал — без него многого не приготовишь.

Вы употребили внутрь 'жареное над огнём мясо

лесного кабана-великана'.

Сила +6 %, выносливость +6 %, регенерация здоровья +3 % на 6 часов.

По вкусу моё изделие получилось не очень — жестким и без соли, но вполне съедобным. Настоящая пища охотника-одиночки: сам добыл, сам приготовил, сам и съел. Останется построить себе где-либо небольшую избушку и превратиться в лесника, а по совместительству Мест-Босса, периодически выгоняющего из леса и наших, и не наших, если они расшумятся. Так, немного помечтали, теперь можно опять заняться делом. Одежды-то у меня считай — нет, последняя куртка развалилась, а ходить в обносках ужасно некомфортно, ибо виртуальным комарам глубоко плевать на всю мою 'незаметность'. Их здесь специально развели против любителей походить голышом, как и некоторые иные факторы дискомфорта. Вроде бы и урона не наносят, но ощущения крайне неприятные. Проверив своими чувствами окрестности и не обнаружив какой-либо опасности, приступил к реализации задуманного.

Так, выкладываем шкуру оборотня-волка, шкуру оборотня-медведя, остатки кабаньей кожи, все имеющиеся кости, и набор мастера-кожевенника. Образы куртки и штанов давно стоят перед глазами, а в перспективе ещё и шапка. Но штаны и куртка на первом месте, благо там работы не так много, кроить не нужно, достаточно вырезать и пришить пуговицы, проделать под них петли, устроить внутренние и внешние карманы, а на закуску внутренний оружейный чехол на спине куртки для бумеранга — надоело его в руках носить. Так, чувства пошли, всё необходимое имеется, отдаёмся 'творческому безумству'. Можно сказать — раз-два и готово. Скорость мелькания рук в процессе создания вещей просто бешенная, глазом не всё успеваешь отследить, зато присутствует весь набор ощущений контакта с материалом и инструментами. А в конце лёгкая эйфория, когда процесс полностью завершается и остаётся лишь 'распознать' полученный результат.

'Куртка Хамелеон Мастера-Охотника из шкуры оборотня'.
Класс: 'легендарное'.
Вес 1,2 кг.
Прочность: 630/630.
Эффект незаметности: дополнительный штраф зрительного восприятия наблюдателей 10 %.
Защита: верхняя часть тела, включая шею.

Стойкость к урону оружия: 45 колющего, 40 режущего, 15 рубящего, 5 дробящего.

Стихийная стойкость: 35 свет и тьма, 4 вода и воздух, 2 огонь.

Дополнительное свойство: 1 слот для экипировки длинномерного оружия, 14 карманов под слоты быстрого доступа (универсальные) на 1 ячейку, 2 кармана на 2 ячейки.

Особенности: 'вампиризм прочности'. Полученные повреждения самостоятельно зарастают за счёт жизни владельца при уровне его здоровья не менее 75 % в соотношении 10 единиц здоровья за 1 единицу прочности.

Дополнительные особенности: эффект 'вампиризма прочности' распространяется на весь комплект сета. При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Мастер-Охотник' полезные качества каждого увеличиваются на 10 % за каждый дополнительный предмет.

Штаны по параметрам получились практически копией куртки, за исключением количества карманов и кое-чего по мелочи:

'Штаны Хамелеон Мастера-Охотника из шкуры оборотня'.

Класс: 'легендарное'.

Вес 0,78 кг.

Прочность: 630/630.

Эффект незаметности: дополнительный штраф зрительного восприятия наблюдателей 10 %.

Защита: нижняя часть тела, частично исключая голень и полностью стопу.

Стойкость к урону оружия: 45 колющего, 40 режущего, 15 рубящего, 5 дробящего.

Стихийная стойкость: 35 свет и тьма, 4 вода и воздух, 2 огонь.

Дополнительное свойство: 2 кармана под слоты быстрого доступа (универсальные) на 2 ячейки.

При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Мастер-Охотник' полезные качества каждого увеличиваются на 10 % за каждый дополнительный предмет.

Что тут можно сказать? Круто! В такой одёжке можно спокойно провести ночь под любым кустом без страха замёрзнуть даже в самую скверную погоду. Параметры защиты вообще приближаются к типичной 'уникальной' стальной кольчуге,

причём из числа самых дорогих. Тот же 'вампиризм прочности' именно среди 'уникальных' редко, но встречается. Да, у кольчуги будет минимум на пятнашку больше стойкости к режущему оружию и на десятку к колющему, но это непринципиально, учитывая действие повышающего коэффициента количества предметов из одного сета. У меня их уже пять, потому все параметры оказываются лучше на пятьдесят процентов. Лучников можно почти не бояться. Лишь немногие из них способны нанести урон, способный пробить эту одежду, а попасть в голову — это надо очень хорошо постараться: шанс одна восьмая. Большинство стрелков потому обычно целятся исключительно в тело, иначе твои стрелы пролетят мимо, уйдёт время, а жертва не станет сидеть на одном месте. Вот против силачей с топорами и молотами в моей одёжке лучше не выходить, как и в кольчуге, впрочем. Тут рыцарские латы нужны, у них подходящая стойкость к рубящему и дробящему урону. Правда, в рыцарских латах особо не побегаешь — они весят не менее тридцати килограмм. Но я не собираюсь идти на турнирную арену, а в лесу силачи меня просто не найдут. Ибо тут кроме защиты ещё и дополнительная незаметность. Штраф от неё складывается с даруемыми моими талантами этой же направленности, правда только в области зрительного восприятия.

Кстати, под куртку можно надеть ещё нательную рубаху и под штаны — подштанники, но у них не должно иметься параметров физической стойкости. А плаща, как на кольчугу, сверху уже точно не накинешь. Собственно, окончательно завершат сет перчатки и шапка. Если для шапки подходящая шкура есть, но чего-то по мелочи не хватает, то для перчаток я ещё не догадываюсь, какой зверь хочет подарить мне свою шкуру. Перчатки предмет особый, кроме защитных свойств у них должны присутствовать некоторые достаточно специфические свойства, потому абы какой материал на них не подойдёт.

Творчество не осталось без внимания системы:

Рукоделие 30/30.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Вероятность улучшения характеристик любых материальных предметов созданных вами 30 %.

Работа с кожей 30/30.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кожи 30 %.

Работа с костью 22/30.

Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кости 22 %.

Совмещение материалов 21/30.

Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов при их создании и ремонте с использованием совмещения различных материалов 21 %.

Что-то хорошо подросло, а другое нет. Всё правильно. Накинув на себя одежду, полюбовался заметно возросшими параметрами защиты. 'Теперь-то мы и заживём полноценной жизнью!' — пришла в голову радостная мысль, но система грубо обломала её, своим новым сообщением:

Внимание!!! Критическая ситуация!!! Приближается ночь и с небес на землю опускается темнота и ночная прохлада. Желаем вам успеть укрыться в тёплом жилье, дабы не пострадало ваше здоровье. До наступления критического уровня холода осталось 30 минут.

Но не это меня напугало, а то, что появилось чуть ниже:

Внимание!!! Нас посетило редчайшее природное явление под названием 'Дух Севера', критическая ситуация становится сверхкритической.

Желаем всем успеть заготовить больше дров для печей и попытаться пережить около них ближайшую ночь.

Про такое природное явление мне доводилось лишь слышать. Оно действительно изредка происходит над отдельными участками игрового мира. Если удрать из зоны его действия не удаётся — обычно приходится идти на возрождение. Ибо далеко не каждый дом с печью способен противостоять в десять раз возросшему урону холодом. Стоит заметить, природа от него не страдала — исключительно люди. Игровые условности, ага. Мне же предстоит опять серьёзно побороться за свою жизнь. Максимальные тридцать единиц урона наступят не мгновенно, с тремя кострами и одеждой есть шанс отрастить естественную сопротивляемость, хоть это окажется весьма непросто.

Возвращаться на медвежью поляну не стал, здесь тоже есть

все необходимые условия в виде запаса деревьев, которые пойдут на дрова. Всего лишь на втором ударе выскочило:

Рубящее оружие 10/10.
Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 10 %.
Дровосек 10/10.
Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 10 %.

Так сказывалась сверхкритичность ситуации. Если кто из игроков сейчас активно занят заготовкой дров, то и у них резко прокачаются аналогичные таланты, причём до самого предела, если они решатся вкладывать в них свободные очки таланта. В отличие от меня их у них совсем мало. Только те, которые выданы за подъём уровня, сомневаюсь в наличие у них множества 'больших' достижений. Потому мало кто станет продлевать сразу оба таланта, сосредоточившись лишь на одном, как правило — 'оружейном', он по игре более полезен. Сменив 'уникальный' топор на 'обычный', который к настоящему моменту уже несколько затупился, продолжил рубить деревья им, дополнительно напрягая 'силу'.

Сила +2, всего 26.
Подвижность +1, всего 25.
Рубящее оружие 20/20.
Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 20 %.
Дровосек 20/20.
Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 20 %.

Продлив таланты, продолжил переводить лес на дрова. Топор же затупился ещё больше, потому его и так невысокий множитель урона снизился на пару единиц. Точить я его не собирался, ибо прочности в нём тоже не так уж и много оставалось.

Сила +3, всего 29.
Подвижность +2, всего 27.

Рубящее оружие 30/30.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 30 %.

Дровосек 30/30.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 30 %.

На четвёртом дереве, подвергшемуся тотальному расчленению вдоль и поперёк, топор вообще показал единицу множителя урона, но меня это не остановило. Не зря ведь говорится — 'сила есть ума не надо'. Правда, скорость рубки при этом страдает, ну так время ещё есть.

Сила +6, всего 35.

Подвижность +5, всего 32.

Выносливость +5, всего 75 (50 экипированный предмет).

Рубящее оружие 40/40.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 40 %.

Дровосек 40/40.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 40 %.

Всё, накопилась усталость, заметно подрастив и так немаленькую 'выносливость', дров же должно хватить даже на сверхкритическую ночку, пора разводить костры. Ежесекундный урон холодом уже идёт, но с моей стойкостью и одеждой его пока не ощутить.

Развожу три костра рядом друг с другом. Почему три? Всё просто — холод вскоре начнёт подавлять огонь. Но три костра смогут поддерживать друг друга, не позволяя погаснуть. Увы, сделать вместо трёх маленьких костров один большой не удастся. Чтобы повысить плотность огненного жара требуется строить печь или разувать пламя мехами. Тут снова условность на условности, хорошо хоть они мне хорошо знакомы.

Блики пламени создают причудливые пляски теней вокруг меня, лес же ощетинился ночной темнотой. Пичуги и другие источники постоянного шума исчезли до утра, и только треск прогорающих дров иногда нарушает звенящую тишину. Сняв одежду и вообще убрав всё лишнее в сумку, постепенно

отодвигаюсь от огня.

Получен урон: 1 (холод) 11–10 (стихийная стойкость)

—

—

Получен урон: 1 (холод) 11–10 (стихийная стойкость)

Здоровья у меня пока много, как и регенерации, которая пока полностью справляется с компенсацией получаемого урона. Но и холод постепенно становится сильнее, кроме урона добавляя мне 'приятных' ощущений. Периодически подбрасываю дрова, дабы сохранить огонь. Теперь они прогорают значительно быстрее, уже появились сомнения на счёт их достаточного количества.

Получен урон: 4 (холод) 14–10 (стихийная стойкость)

—

—

Получен урон: 4 (холод) 14–10 (стихийная стойкость)

Вот теперь уже не до шуток. Здоровье неуклонно проседает, тело вообще начинает медленно коченеть, начиная с рук и ног, но приходится стойко терпеть, дожидаясь появления компенсации за свои мучения.

Получен урон: 5 (холод) 15–10 (стихийная стойкость)

Жизнь +10, всего 120.

Стихийная стойкость +5. Естественное рассеяние аурой 15 единиц стихийного урона.

Наконец-то! Впрочем, долго порадоваться прекращению неприятных ощущений не удалось — похолодание оказалось слишком резким.

Получен урон: 5 (холод) 20–15 (стихийная стойкость)

—

—

Получен урон: 5 (холод) 20–15 (стихийная стойкость)

Опять тело начало коченеть, чуть приближаюсь к огню, но это не сильно помогает.

Получен урон: 7 (холод) 22–15 (стихийная стойкость)

—

—

Получен урон: 7 (холод) 22–15 (стихийная стойкость)

Здоровья осталось едва пять процентов, уже приготовился вложить в него лишнюю нераспределённую единичку, дабы полностью восстановить его на короткое время, но система сжалилась надо мной чуть раньше:

Получен урон: 10 (холод) 25–15 (стихийная стойкость)

Жизнь +10, всего 130.

Стихийная стойкость +5. Естественное рассеяние аурой 20 единиц стихийного урона.

Только это не сняло всех проблем, стойкость подросла не до полной компенсации, потому красная полоска 'жизни' снова стала падать. Холод же тоже подрастал. Периодически влезая прямо в пламя костра, с помощью регенерации восстанавливал проседающее здоровье и снова отскакивал мёрзнуть.

Получен урон: 10 (холод) 30–20 (стихийная стойкость)

Жизнь +20, всего 150.

Тридцать единиц урона в секунду! Максимум. Похоже, дальше его роста не предвидится, осталось дотерпеть до повышения стойкости и отправляться спать под ближайший куст.

Вот только, оказывается, на самом деле всё только начиналось:

> Внимание!!! Сверхкритическая ситуация!!!
> Критичность: 100. До пика 1 час.

Как я устоял на ногах и не свалился в пламя, которое, впрочем, уже горело едва-едва, с трудом отрываясь от быстро прогорающих поленьев, и сам не знаю. Только сейчас до меня дошло, что всё это безобразие произошло именно из-за меня. Никакие иные причины не могут привести к такому результату — только вмешательство некоторых сил, которым очень хочется окончательно уморить одного чрезвычайно жизнелюбивого индивида. Да, ситуация тяжелее не придумаешь, сотый уровень критичности означает сотню урона в секунду. Для огня это сравнимо с жаром внутри металлургической печи, в которой выплавляют железо. Сильнейшие маги, естественно, способны создать в локальном пространстве и более сильный стихийный урон на краткое время, но таковых во всём игровом мире наберётся едва ли полный десяток. Что же делать? Полоска здоровья начала сокращаться резкими рывками, вот-вот просядет до нуля, несмотря на все попытки 'регенерации' немного оттянуть неизбежное. Неужели пришло время умирать? Не успел об этом подумать, как система решила подбодрить меня, заполнив красную полоску до предела и порадовав приростом характеристик:

> Получен урон: 20 (холод) 40–20 (стихийная стойкость)
> Жизнь +30, всего 180.
> Стихийная стойкость +17. Естественное рассеяние аурой 37 единиц стихийного урона.

Но всё равно полной компенсации больше не происходит, оставляя сначала регулярную тройку урона, которую регенерация полностью покрывает, но и холод постепенно растёт. Моя 'жизнь', с учётом всех дополнений, позволяет продержаться несколько минут, но ведь это далеко не предел возможного урона. Скоро он

начнёт возрастать значительно сильнее, чем моя естественная стойкость, и тогда всё. Остаётся лишь попытаться воспользоваться 'эпическим' 'Стихийным ингибитором', подаренным мне химиками-диверсантами, вот только он станет сам травить меня. Ладно, ущерб здоровью не так уж страшен, сколько побочные эффекты. По идее их должны снимать маги и другие эликсиры. Вот только где все они сейчас? Впрочем, мне известно об одной малоизвестной особенности — если поднять до девяноста пяти процентов шкалу усталости и держать её на таком уровне — негативные эффекты отравления не смогут проявить себя в должной мере. Эх, выбора-то, похоже, и нет. Бросаюсь к сумке и судорожно вытаскиваю из неё бутылку. С пробкой провозился лишнюю минуту, — видимо так сделали специально.

Получен урон: 6 (холод) 43–37(стихийная стойкость)

Совершаю глоток ужасной гадости, от которой всё вспыхивает внутри.

Вы употребили внутрь 'Эликсир 'Стихийный ингибитор''. Стихийная стойкость +10 на 15 минут. Дополнительные эффекты 'отравление' и 'внутренний огонь'.
Получен урон: 1 (яд)
—
—
Получен урон: 1 (яд)

Быстро накинув на себя обратно всю одежду, переместил свой бумеранг в сумку, чтобы он не добавлял мне выносливости и накинулся с тупым топором на ближайшее дерево, которое удалось разглядеть в слабых бликах почти погасшего костра. Усталость начала резко расти, но мне это и требовалось.

Получен урон: 1 (яд)
—
—
Получен урон: 1 (яд)
Сила +15, всего 50.
Подвижность +10, всего 42.

Выносливость +15, всего 40.

А вот последнее совсем некстати, ещё глотнув ядовитого эликсира, так как пятнадцать минут уже почти прошли, ещё активнее заработал тупым топором.

Получен урон: 1 (яд)

Поздравляем, вами открыта третичная характеристика 'стойкость к ядам'. Теперь любой урон от ядов стал немного меньше.

А холод всё возрастал и возрастал, но и эликсир его пока действительно удерживал. С пятым глотком произошло закрепление успеха:

Получен урон: 1 (яд)

Стихийная стойкость +20. Естественное рассеяние аурой 57 единиц стихийного урона.

Внимание!!! Из-за увеличения компенсации ущерба эффект 'отравления' резко возрос, 'внутренний огонь' усилился, и к нему добавились 'конвульсии конечностей'.

Получен урон: 3 (яд) 4–1 (стойкость к ядам).

И действительно жар внутри, про который удавалось как-то забывать, активно колотя по чурбакам, стал ещё сильнее. Ноги же и руки пока лишь легонько подрагивали, приходилось проявлять осторожность, ибо в таком состоянии можно легко пораниться собственным инструментом.

Получен урон: 3 (яд) 4–1 (стойкость к ядам).

Рубящее оружие 50/50.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 50 %.

Дровосек 50/50.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 50 %.

Сила +25, всего 75.

Подвижность +20, всего 62.
Выносливость +30, всего 70.

Топор вообще затупился, и его урон окончательно превратился из рубящего в дробящий. Но такое обстоятельство только помогало быстрее растить усталость, ибо подлая 'выносливость' её быстро обнуляла. Я превратился в маньяка, не способного остановиться на лишнюю секунду, едва успевая докидывать очки таланта в подрастающие умения. Рубил или вернее — мочалил деревья уже чисто на ощупь, костры погасли, а света звёзд откровенно не хватало. Но система вскоре заметила и эти потуги:

Получен урон: 3 (яд) 4–1 (стойкость к ядам).
Поздравляем, вами открыт талант 'ночное зрение'! 1/10 (справка)
Теперь вы стали лучше видеть в темноте. Текущее значение 1 %.

И сразу же следом:

Получен урон: 3 (яд) 4–1 (стойкость к ядам).
Ночное зрение 10/10.
Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
Эффективность зрения в темноте 10 %.

И вправду, окружающее меня пространство заметно посерело и приобрело явно узнаваемые очертания. Теперь я уже точно видел, куда наношу свои удары. Топор пока тоже держался, впрочем, окончательно превратившись в молот, хотя для системы оставался топором, а не дробящим оружием:

Получен урон: 3 (яд) 4–1 (стойкость к ядам).
Рубящее оружие 60/60.
Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 60 %.
Дровосек 60/60.
Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 60 %.

А стойкость топорика как раз держалась за счёт прокачки 'дровосека'. На максимуме он вообще перестанет портиться.

Мне удалось поймать некий баланс, позволяющий держать негативные эффекты отравления, пока не произошло очередное резкое повышение характеристик:

Получен урон: 3 (яд) 4–1 (стойкость к ядам).
Рубящее оружие 70/70.
Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 70 %.
Дровосек 70/70.
Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 70 %.
Ночное зрение 20/20.
Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
Эффективность зрения в темноте 20 %.
Стойкость к ядам +3, всего 4.
Сила +35, всего 110.
Подвижность +30, всего 92.
Выносливость +30, всего 100 (кап).

Пока пропал постоянный урон, быстро продлил таланты и снова залил в себя эликсир, иначе его действие в любой момент могло прекратиться. Без этого же холод быстро свалит меня.

Стихийная стойкость +20. Естественное рассеяние аурой 77 единиц стихийного урона.
Получен урон: 3 (яд) 7–4 (стойкость к ядам).
Внимание!!! Из-за увеличения компенсации ущерба эффект 'отравления' резко возрос, 'внутренний огонь' и 'конвульсии конечностей' усилились, и к ним добавилось 'истощение'.
Внимание!!! На вас наложено ослабление 'истощение'. Сила -70 %, подвижность -80 %, выносливость -50 %.

Для снятия ослабления воспользуйтесь едой или специальными эликсирами.

Ага, ждите, для меня сейчас это 'истощение' настоящий подарок, ибо приходится ещё сильнее повысить осторожность, несколько раз мне уже удалось крепко приложить себя по ноге, хорошо хоть здоровье оказалось полным. Несмотря на постоянный урон в три единицы от отравления, 'регенерация' вытягивала на десять процентов больше. Даже не представляю, какой у меня должен быть предел везенья. Не иначе мне действительно кто-то невидимый помогает, постоянно подкидывая всё необходимое для удачного преодоления исключительно сложных ситуаций. Вот только права на ошибку у меня нет.

Получен урон: 3 (яд) 7–4 (стойкость к ядам).

Рубящее оружие 80/80.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 80 %.

Дровосек 80/80.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 80 %.

Ночное зрение 30/30.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Эффективность зрения в темноте 30 %.

Сила +50, всего 160. Реально 48 (истощение).

Подвижность +40, всего 132. Реально 26,4 (истощение).

Просто сумасшедший пророст 'силы' и 'подвижности'. Сверхкритическая ситуация, 'истощение' и усталость, почти касающаяся верхнего предела. Хоть потом гайды (жаргонное слово, обозначающее описания) по естественной прокачке пиши. Если действительно крепко прижмут, опишу и выложу все свои приключения на форумы — пусть хозяева кланов дохнут от злобы, пытаясь что-либо противопоставить быстро распространяющейся среди игроков невероятной информации. Многие захотят удалиться и начать всё сначала. И вот тут мой первый топорик громко сказал 'бздынь' и развалился на несколько отдельных частей — его прочность всё же упала до нуля. Хорошо

хоть имеется запасной. Да, ещё есть возможность взвалить на себя тяжелый ствол и попытаться с ним бегать, но тогда появляется немаленький шанс сильно усугубить эффекты, сопутствующие 'отравлению'. Проблема в том, что система по-разному реагирует на действия игроков. Если таскать тяжести, то 'сила' действительно начинает расти, а усталость копиться, но, по мнению системы, это окажется условно-мирным занятием. В нём действие неприятных ощущений проявляется наиболее ярким образом. А если в руках игрока находится оружие — то он как бы остаётся в ситуации боя, когда неприятные переживания ослабевают, или вовсе игнорируются. Без такого спецэффекта ни одного ядовитого Босса просто не победить, а ведь существуют ещё и отравленные подземелья, со всем спектром 'особенно приятных' эффектов.

А теперь придётся снова травиться, в ход пошла последняя бутылка 'эпического' эликсира, но, думаю, её должно хватить, холод почти достиг максимума.

> Стихийная стойкость +10. Естественное рассеяние аурой 87 единиц стихийного урона.
>
> Стойкость к ядам +3, всего 7.
>
> Внимание!!! Из-за увеличения компенсации ущерба эффект 'отравления' резко возрос, как и эффект 'истощения', добавился эффект 'корчи'.
>
> Внимание!!! На вас наложено ослабление 'сильное истощение'.
>
> Сила -90 %, подвижность -90 %, выносливость -70 %.
>
> Для снятия ослабления воспользуйтесь едой или специальными эликсирами.
>
> Внимание!!! На вас наложено ослабление 'корчи'.
>
> Эффективность всех талантов -50 %.
>
> Срок действия: до отмены действующего 'отравления' плюс 2 часа после него.
>
> Получен урон: 3 (яд) 10-7 (стойкость к ядам).

Несмотря на все неприятности, продолжил стойко долбить очередное ни в чём не повинное дерево. Правда, делал это уже как сильно пьяный дровосек, уж больно велики действующие на меня негативные эффекты. Но прекращать работу и снижать интенсивность ударов никак нельзя — в противном случае включится 'безумство', а я его точно не переживу. Тем не менее, сумасшедшая прокачка продолжала идти дальше.

Получен урон: 3 (яд) 10-7 (стойкость к ядам).

Рубящее оружие 90/90.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 90 %.

Дровосек 90/90.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 90 %.

Ночное зрение 40/40.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Эффективность зрения в темноте 40 %.

Сила +40, всего 200 (кап). Реально 20 (сильное истощение).

Подвижность +68, всего 200 (кап). Реально 20 (сильное истощение).

Заметив повышение пары характеристик до второго предела, немного порадовался за себя. Но останавливаться всё равно пока не решился, ожидая, когда стихийная стойкость повысится до полной возможности выдерживать урон. Но она всё никак не хотела расти, подобравшись к самому пределу. Пришлось времени от времени постепенно допивать ядовитый эликсир, хорошо хоть это не вызывало увеличения негативных эффектов.

Получен урон: 3 (яд) 10-7 (стойкость к ядам).

Стихийная стойкость +10. Естественное рассеяние аурой 97 единиц стихийного урона.

Стойкость к ядам +3, всего 10.

Рубящее оружие.

Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 100 %.

Дровосек.

Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 100 %.

Ночное зрение 50/50.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Эффективность зрения в темноте 50 %.

Всё вдруг высыпалось одновременно. Мне бы сейчас кричать от радости, отмечая свой новый день рождения, но моральная усталость перевалила за все разумные пределы. Я мог, как робот,

долбить топором по дереву и вставлять дополнительные очки таланта куда требовалось, но уже не способен проявлять какие-либо чувства и эмоции. Потому едва прекратилось действие яда, снял с себя всю одежду, убрав её в сумку, дабы выжать из ситуации последние крохи пользы и стал внимательно смотреть на то, что натворил вокруг. Системные сообщения слились в один быстро мелькающий поток:

Получен урон: 3 (холод) 100-97 (стихийная стойкость).

—

—

Получен урон: 3 (холод) 100-97 (стихийная стойкость).

Периодически улучшалось 'ночное зрение' и я продлял его очками таланта, пока оно не уткнулось в предел:

Получен урон: 3 (холод) 100-97 (стихийная стойкость).

Ночное зрение. Эффективность зрения в темноте 100 %.

Несмотря на ночь, я теперь прекрасно видел всё. Правда, только в чёрно-белых тонах. Зато всё немного необычное выделялось зрением особо. К примеру, мне легко удалось найти железо от разрушившегося топора, последи большой кучи щепок. Через полчаса поднялась до второго предела и 'жизнь', ибо к настоящему моменту 'регенерация' восстановила просто дикое количество ущерба, помноженного на критичность ситуации.

Жизнь +20, всего 200 (кап).

И в самом конце пришло последнее:

Стихийная стойкость +3. Естественное рассеяние аурой 100 единиц стихийного урона.

Поздравляем, вы обрели невероятную стойкость к

агрессивным проявлениям всех стихий.

Ваша аура стихийной стойкости отодвинулась от вашего тела на метр, теперь надетые на ваше тело вещи, совершенно не пострадают при внешнем стихийном воздействии со стороны, а союзники смогут спокойно чувствовать себя, крепко прижавшись к вам.

В принципе, из ситуации можно попытаться выжать что-то ещё, но моральная усталость перевалила за рамки терпимого. Проглотив пару кусков жареного мяса кабана, дабы частично избавиться от 'сильного истощения', завалился спать прямо посреди покромсанных древесных стволов под кучу обрубленных веток. До конца сумасшедшей ночи оставалось ещё несколько долгих часов.

Глава третья

Доброе утро оказалось на редкость добрым. После ледяной ночи лес снова зажил своей прежней жизнью, как будто ничего и не произошло. Хотя, по идее тут всё должно было вымерзнуть и покрыться льдом. Но нет, игровая вселенная полна удивительных условностей — всё исключительно на благо игрокам, что б разработчикам икалось до потери пульса. Радостно щебетали птички, показывая мне, что вокруг царит полный покой. Выбравшись из-под кучи веток, ещё раз оглядел последствия ночного буйства. Две дюжины деревьев отдали свои виртуальные жизни за одну мою. Судьба у них такая. На сегодняшний день у меня имелись некоторые достаточно авантюрные планы, а именно пора наведаться к человеческому жилью и кое-чем там разжиться. Имеющийся у меня талант 'Самообеспечение' не гарантировал какого-либо удобства и тем более — комфорта. А его, если честно, мне всё ещё хотелось. Продрав глаза, сделал три глотка из трофейной фляги 'химиков'.

> Вы употребили внутрь 'Концентрированную Живую воду'.
>
> На вас наложено благословение жизни II степени сроком действия 24 часа.
>
> Вторичная характеристика 'регенерация здоровья' +200 %.
>
> Вторичная характеристика 'выносливость' +50 %.

Серьёзная прибавка. По действию практически как 'редкий' эликсир здоровья, причём на целые сутки, не на пятнадцать минут как тот. Да уж, с такими флягами 'Живая вода' становится поистине бесценной.

Пока никуда не тороплюсь, стоит пройтись по системным сообщениям, проскочившим мимо моего взора во время сна.

> Поздравляем, вы благополучно пережили сверхкритическую ситуацию, связанную с ночным холодом и действием редкого природного явления 'Дух Севера'. Все ваши заслуги и достижения предыдущего дня окончательно зафиксированы, теперь вы не потеряете их в случае случайной гибели и последующего

возрождения.

Это первое. А за ним можно ожидать и кое-что большее. Вот и оно:

> Поздравляем, вы получили Уникальное достижение 'Неуничтожимый'.
>
> Вы смогли не только пережить сверхкритическую ситуацию максимальной сложности без посторонней помощи, но удачно воспользоваться ей для своего блага.
>
> Награда: Слава +30, +30 очков основных характеристик (не распределено), +50 очков таланта (не задействовано).
>
> Дополнительная награда: артефакт 'Пространственный карман' типа 'А'.

В этот раз на ногах устоять не удалось. Похоже, за столь краткое время мною был достигнут предел мечтаний. Нет, конечно, ещё требуется разобраться с теми, кто заставил меня недавно удалять своего прежнего персонажа, но почему-то сильной неприязни в их сторону уже нет. Впрочем, если посмотреть правде в глаза — ещё ничего не закончилось. Раз в деле замешан модератор игры, способный легко устраивать глобальные подставы, типа 'Духа Севера', то можно ожидать чего угодно. Зачем-то я ему сильно нужен, и он вряд ли отступится. Хорошо хоть саму игровую систему напрямую модераторы не контролируют. За всем следит бесстрастный искусственный интеллект, и только он принимает окончательные решения в любой ситуации. И, кстати, именно его стоит непосредственно благодарить за все достижения и блага. Что-то в его заявленную бесстрастность больше не верится, не иначе как тот подыгрывает мне. Итак, описание артефакта, оказавшегося обычным малозаметным кольцом на моём пальце, свитым из тонюсеньких проволочек различного цвета, мне вполне доступны. И ещё, кольцо вполне снимаемо с пальца. А вот это немного пугает, впрочем, потерять его действительно невозможно:

'Пространственный карман' тип 'А' (неограниченный).

Украсть, потерять невозможно, при смерти всегда остаётся с владельцем на месте возрождения, допускается исключительно добровольная передача.

Класс: 'артефакт'.

Вес: 0,002 кг.

Прочность: неразрушимый.

Количество ячеек хранения: неограниченно.

Эффекты: вес хранимого содержимого устраняется из материального мира, не влияя на другие параметры и игровой процесс, посторонний доступ к содержимому принципиально невозможен.

Дополнительные свойства: 10 раздельных групп инвентаря для удобства работы (настраивается владельцем), 20 ячеек экстренного сохранения, в которые перемещаются заранее заданные предметы с тела при случайной гибели (настраивается владельцем).

Особенность: операции перемещения предметов требуют затрат времени и повышают усталость.

Открыв свой новый инвентарь, сразу же разделившийся на несколько окон, стал изучать и настраивать своё новое приобретение. Одина из групп хранения называлась 'кошелёк' и имела только три ячейки с пометкой: 'затраты времени и сил на операции отсутствуют'. Понятно для чего так сделано — перемещать деньги приходится часто и помногу. Быстро перекинул туда всю имеющуюся наличность: 18 медных, 40 серебряных и 50 золотых монет. Всё нажитое непосильным трудом, короче. Дальше пошли уже обычные окна, куда я перенёс всё содержимое своей сумки и саму сумку. В перспективе сумка всё равно пригодится, дабы никто не подумал, что у меня есть что-то лучшее. Но её я сделаю сам из подходящего материала, возможно, получится очередной сетовый предмет. И в последнюю очередь зафиксировал в ячейки экстренного хранения все предметы, которые имелись на моём теле. Очень удобно, в случае гибели из меня выпадет только содержимое карманов одежды и слотов быстрого использования. Ничего особо ценного короче. Но и полностью обойтись без карманов не удастся: на доставание каждого предмета тратилось не менее четырёх секунд, а в бою это совершенно непростительная задержка. Потому эликсирами, в случае чего, придётся жертвовать. Кстати, убирались предметы значительно быстрее, а перемещение из одной ячейки инвентаря в другую, похоже, вообще мгновенны.

Прежде чем выдвигаться в сторону человеческого жилья произвёл небольшую настройку интерфейса, взглянув на собственные характеристики:

Имя: Драз. Полное имя: Драз из Колотеевки.

Социальный статус: 'юниор'.

Уровень: 0. Опыт: 0/10 (10103 инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Класс: 'Мастер-Охотник', 'легендарная героическая' категория.

Базовые характеристики:

Жизнь — 350 200 + 150 (экипированный предмет)

Сила — 200

Подвижность — 200

Восприятие — 37

Нераспределённых очков характеристик — 90

Вторичные характеристики:

Ореол славы — 74

Выносливость — 150, 100 + 50 (экипированный предмет)

Ловкость — 30

Скорость бега — 50

Регенерация здоровья — 100

Разделка добычи — 50 (экипированный предмет)

Рубка дерева — 75 (экипированный предмет)

Третичные характеристики:

Аура стихийной стойкости — 100

Аура физической стойкости — 9 (экипированный предмет)

Стойкость разума — 75 (экипированный предмет)

Стойкость к ядам — 10

Таланты общие классовые:

Чувство природы.

Находясь вне населённых пунктов, вы чувствуете окружающую вас природу. С помощью этого чувства вам легче находить добычу и обнаруживать врагов.

Следопыт.

Вы видите даже старые следы, кто бы их не оставил.

Сбор добычи.

Вы быстро и максимально полно извлекаете из убитых вами зверей всё необходимое (распространяется только на обычных зверей).

Самообеспечение.

Вы способны создавать необходимые для себя вещи и добывать пищу без посторонней помощи с минимумом ошибок и с максимальным шансом на успех.

Таланты общие:

Незаметность 30/40.

Штраф восприятия наблюдателей 15 % для обнаружения вас требуется восприятие больше: 15.

Тайное перемещение 70/80.

Штраф восприятия наблюдателей 50 % для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 50.

Стальная воля. +100 % к эффективности действий в сложных ситуациях.

Распознавание вещей 60/70.

Вероятность правильного и полноценного распознавания 100 % (37 бонус за 'восприятие') класса вещей 'простое', 'редкое' и 'уникальное', 10 % — 'легендарное', 1 % — 'эпическое'.

Сбор трофеев 70/80.

Вероятность обнаружения ценных предметов на телах поверженных противников: 100 % (37 бонус за 'восприятие') для уровня 1-49; 50 % — 50–69; 20 % — 70–79; 10 % — 80–89; 5 % — 90–99; 1 % — 100.

Ночное зрение. Эффективность зрения в темноте 100 %.

Таланты боевые:

Военная хитрость 20/30.

Вероятность использования слабых сторон ваших противников и вероятность нанесения критических ударов 20 %.

Дробящее оружие 20/30.

Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 20 %.

Рубящее оружие. Э

Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 100 %.

Смертельный удар 1/10.

Вероятность нанесения смертельных ударов из состояния скрытности или невидимости 1 %.

Боевая ярость, аура стойкости' II класса.

Впадая в боевой транс, вы становитесь исключительно подвижным и стойким ко многим видам повреждений.

'Ловкость' +40, 'аура стойкости' (физический и стихийный урон)/3, вероятность получить эффект оглушения или контузии снижен на 60 %.

Время действия эффектов: 10 секунд.

Откат до следующего применения: 1 час.

Дополнительный пост эффект: после выхода из боевого транса 'регенерация здоровья' +200 % на 10 минут.

Таланты производственные:

Рукоделие 30/40. Вероятность улучшения характеристик любых материальных предметов созданных вами 30 %.

Чувство материала. Позволяет обнаруживать материалы с исключительными характеристиками. Открывается новое чувство, возникающее в руках при касании предметов и материалов, пригодных для создания вещей высших классов.

Творческое безумство. При ощущении вами близкого контакта с материалом высокого качества и при наличии у вас подходящих инструментов, вы нередко впадаете в глубокий транс и работаете, не отдавая себе отчёта, пока окончательно не воплотите свою Великую Идею в новом изделии, временно забывая об усталости и прочих потребностях. Внимание!!! Во время процесса работы ваша уязвимость существенно повышается, а случайная травма может нанести долгосрочный вред телу и психике.

Работа с кожей 30/40. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кожи 30 %.

Работа с костью 22/30. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кости 22 %.

Совмещение материалов 21/30. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов при их создании и ремонте с использованием совмещения различных материалов 21 %.

Дровосек. Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 100 %.

Незадействованных очков таланта — 169; бустер кап — 1.

Родство со стихиями:
Вода — 2
Огонь — 5
Воздух — 100

Классовые особенности:

Неприятие города. Вам сильно не нравятся скопления людей и их жилищ, потому вы чувствуете себя далеко не в лучшей форме среди них. Уровень ослабления основных и вторичных характеристик, а также репутации зависит от размера населённого пункта, в котором вы оказались. Максимальное ослабление: 50 %.

Активные умения:

Невидимость. Вы способны становиться полностью невидимым для абсолютно всех возможностей стороннего восприятия.

Невидимость обеспечивается за счёт частичного растворения своей жизни в окружающем вас пространстве.

Затраты здоровья: 4 единицы в секунду после активации умения.

Время действия умения: не ограничено.

Откат после использования: нет.

Мысленно насвистывая какой-то совсем старый мотивчик, неспешно выбирался к самому крупному в 'детском саду' скоплению жилищ. Деревней его уже не назовёшь, крупновато, а до посёлка чего-то явно не хватает. Хотя он как раз и называется посёлком Липки, причём большим. Там, по местным меркам, есть всё. Даже изба князя, как и сам князь. Не какой-то там староста деревни, а представитель аристократии, обряженный в неплохой воинский прикид. Но не к князю я желал наведаться в гости. В том посёлке обитал один хорошо известный торгаш, у которого, по идее, в загашниках могло найтись что угодно. Вплоть до 'эпиков', правда, в это никто из игроков не верил. Естественно, на витрины он ничего особенного не выкладывает, однако если ты покажешь ему ценную монетку, 'беленькую', откуда 'желтяки' в 'детском саду', то торгаш позовёт тебя в закрытую часть своего магазина. И уже там представит что-то особенное. Торговаться с ним бесполезно, в этом деле он любого уделает, зато можно озвучить какую-либо свою просьбу или оставить заказ. Если что-то сильно понравилось, но не хватает монет, уважаемый торговец выдаёт задания. Обычно весьма заковыристые и трудновыполнимые. Пройти их за счёт силы никому не удавалось, исключительно умом или хитростью. Впрочем, там многое от имеющейся репутации зависит. Я же строю расчет на свой изрядный 'ореол славы'. Он, конечно, немного просядет в посёлке, но его должно хватить для возникновения как минимум 'уважения' со стороны торгаша. А больше никому я там не собираюсь показываться на глаза, с моей нынешней 'регенерацией' могу использовать 'невидимость' на постоянной основе. По уму стоило бы ещё посетить тамошнего кузнеца, но тот отличается весьма скверным характером, постоянно сетуя на то, что его все достают и мешают творить. Потому-то его 'творения' всегда с каким-то сюрпризом, когда хорошим, а когда и нет. При большой необходимости пробую купить необходимые металлические изделия через торгаша, пусть и существенно

дороже.

> Внимание!!! Вы вошли на территорию крупного населённого пункта, и вам здесь стало немного не по себе.
>
> На вас наложено классовое ослабление 'неприятие города' все первичные и вторичные характеристики -25 %.
>
> Для отмены ослабления покиньте населённый пункт.

В посёлке вовсю кипела жизнь. Пробегающие мимо небольшими стайками игроки — большинство заданий являлись групповыми для развития социального взаимодействия, громко ругали ночное событие и того, кто его им устроил. Это оказалась настоящая тема дня. Судя по всему, мало кому из них удалось пережить ночь даже в домах у печек. Неписи же практически не пострадали, на них многие природные и игровые явления просто не распространяются. Я шел по широким улицам посёлка и вспоминал далёкие времена, когда я долго жил именно здесь. С тех пор практически ничего не изменилось, даже неписи не постарели, изо дня в день, занимаясь одной и той же работой. Игроки меняются, а вот они нет. Всегда на своём месте и всегда при деле. Вот знакомая учебная площадка, огороженная невысокой деревянной изгородью, а на ней мастер-наставник Лабуш с коротким шестом в руке громко зазывает игроков:

— Кому нужны талантики, подходите их есть у меня! Выстой против меня минуту и одна единичка талантов твоя. Продержись пару минут и получи две единички. Подходите, не стесняйтесь, попытка стоит всего пять медных монет.

И желающие получить столь нужные дополнительные единички талантов, естественно находились. Даже некоторая очередь образовалась. Правда, здесь больше зрителей, чем тех, кто действительно захотел проверить свои силы. Пять медных монет не такие уж и маленькие деньги по меркам 'детского сада', прямо скажу — это очень приличные деньги, которых хватит на два дня, если по-минимуму считать еду и ночлег. Но не это главное. Мастер-наставник Лабуш весьма коварен. Первую минуту против него может продержаться почти любой, если сумеет вытерпеть боль. На учебной площадке урона от пропущенных ударов не наносится. Зато раскрывается весь спектр сопутствующих им ощущений. Так сделано специально для того, чтобы игроки училось отражать удары или уворачиваться от них, воспринимая пропущенные буквально на собственной шкуре. Так

у них и соответствующие таланты быстрее открываются, 'подвижность' и 'ловкость' растёт прямо на дрожжах. И Лабуш всему этому потворствует, охаживая бездарей своей палкой по чувствительным местам. Первую минуту он не станет использовать особые приёмы, выбивающие оружие из рук противника или сваливая его на землю. Все его удары найдут бреши в защите, которой 'младенцы' почти не обладают. И потому терпеливый игрок всегда получит заслуженную единичку таланта за свои пять медяков. Кто пошустрее — тот сможет продержаться и две минуты, но это уже сложнее, ибо на второй минуте мастер-наставник добавит 'обезоруживание' и 'повержение'. Однако если ходить к нему каждый день, то постепенно навыки защиты поднимутся и тогда можно продержаться три минуты. Некогда, опять же на спор, рекрутёрам часто приходится страдать от безделья и скуки, да и ещё требуется проводить рекламные кампании своего клана, я продержался против него целых десять минут. Как я это тогда сделал уже и сам не помню, но после неделю обходил учебную площадку стороной, часто потирая места сведённых целителем ссадин и синяков, постоянно напоминавших о себе фантомными болями. Вот сейчас с моими невероятными статями в 'подвижности' могу выйти против него и держаться, пока сам мастер-наставник не устанет. Правда, больше десяти единиц таланта он всё равно не выдаст, а мне ещё и показываться на глаза игрокам лишний раз не хочется. А с другой стороны — чего мне бояться? Бордовых ников игроков клана Ализа, с которым у меня сейчас прямая вражда, здесь не видно, потому можно и размяться. Оставаясь в невидимости, скидываю с себя всю одежду Мастера-Охотника, одеваясь в трофейные нубовские обноски. Вполне типичный внешний вид для нулевого уровня хе-хе. Проявившись за спинами зрителей, когда те азартно комментировали избиение наставником очередного желающего получить талантики, сразу же за ним вошел на площадку.

— О! Кого я перед собой вижу, совсем юный, а уже герой! — прокомментировал моё появление Лабуш.

Зрители же громко засвистали и закричали, возможно, я проскочил мимо очереди, но скорее им обращение наставника ко мне понравилось. Тот любит обзывать выходящих против него игроков всякими едкими словечками и 'герой' из его уст запросто может считаться чем-то в виде лёгкого оскорбления. Действительно, 'нулю' против него вообще не стоит выходить. Но я-то знаю, что вероятнее всего подействовал мой 'ореол славы' и слово 'герой' вполне настоящее.

— Итак, герой, деньги-то у тебя есть? — добавил наставник через пару секунд. — Ставка для всех одна — пять медных.

Подошел и передал пять монет в его руку.

— Бери шест и держись крепче, герой! — Лабуш выражал большое довольство, красиво играя на публику.

И публике это нравилось. Судя по громким крикам и свисту, народ ждал очередного позорного избиения глупого новичка. Но в этот раз им придётся обломаться.

Я легко уклонился от первого, проверочного тычка шеста наставника, направленного в мой живот, просто повернув корпус и не сходя с места, затем отбил шестом пару ударов, направленных в ноги. Дальше попеременно, то уворачивался, то отбивал удары, всё возраставшей интенсивности. С каждым выпадом Лабуш сильнее старался меня достать, но я каждый раз оказывался чуточку быстрее. Наставник не спешил, проверяя то один, то другой приём. Хорошо хоть я их успел когда-то хорошо выучить, иначе бы никакой ловкости не хватило. Теперь же в памяти постепенно всплывали заученные движения и связки, проявлялось узнавание атак и методов эффективного противодействия. Простая палка, конечно, не меч, и вообще не считается системой за оружие на тренировочной площадке, иначе бы шел урон, но большая часть приёмов весьма схожа с работой посохом, кое-что с мечом и топором.

> Поздравляем, вами открыт талант 'уклонение'! 1/10 (справка)
>
> Увеличивается вероятность успешного уклонения от ударов.
>
> Текущее значение 1 %.
>
> Поздравляем, вами открыт талант 'парирование'! 1/10 (справка)
>
> Увеличивается вероятность успешного парирования направленных в вас ударов.
>
> Текущее значение 1 %.

Два системных сообщения выскочили одновременно, отчего я замешкался и едва не пропустил очередную стремительную атаку наставника. Сам же не контратаковал, уйдя в глухую оборону и ловко перемещаясь по площадке. Зажать в угол и пройтись палкой по рёбрам — любимое развлечение Лабуша с теми, кто оказывал ему заметное сопротивление. Мне хотелось продержаться как можно дольше не получив ни одного удара, а не показывать мастер-класс в нападении.

Я не успел отметить, сколько прошло времени, Лабуш разошелся вовсю прыть, и мне уже с большим трудом удавалось

отражать его удары, ставшие действительно сильными и чрезвычайно стремительными. Тело вспомнило былые ощущения и начало действовать на одних рефлексах, мозги просто не поспевали. Шест наставника несётся мне в голову, пригибаюсь и сразу же подпрыгиваю — второй конец шеста как раз должен обратным ходом свалить меня с ног. Закрученная над головой наставника 'мельница' в любое мгновение должна превратиться в стремительную атаку, делаю три шага спиной, перекладывая свой шест за спину, не позволяя противнику разглядеть мой хват, и, соответственно, понять, какой заготовлен защитный приём. Тот настигает меня, но его шест отбит, а я удачно зашел к нему за спину, получая возможность ответного удара, который просто невозможно парировать из его положения. Зрители затаили дыхание и лишь смотрели во все глаза, приоткрыв рты. Но я не ударил, так как перед моим взором неожиданно возникли строки:

Уклонение 10/10.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Вероятность успешного уклонения от ударов холодного оружия 10 %.

Парирование 10/10.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Вероятность успешного парирования направленных в вас ударов холодного оружия 10 %.

Ловкость +10, всего 40.

Почувствовав возникшую задержку, мастер-наставник остановился и, повернувшись ко мне, опустил свой шест, кивком головы и взглядом выражая своё восхищение.

— Давненько против меня никто не смог так долго продержаться! — с очень довольным видом заявил он. — Более того, я даже не помню случая, когда не прошел ни один мой удар, и уж тем более кто-то сумел зайти мне за спину. А значит, ты герой, действительно Герой! Протяни мне свою руку для получения заслуженной награды, — твёрдо потребовал он.

Вам передано 10 единиц таланта и предмет 'Кольцо Ловкача'.

Сообщила система после крепкого рукопожатия, и я обнаружил на мизинце левой руки весьма неприметное серенькое

колечко. Публика взорвалась громкими криками и чуть, было, не кинулась качать победителя местного тирана, регулярно избивающего молодёжь с особым цинизмом, но я благоразумно ускользнул от них, перепрыгнув через ограду и включив рывок, быстро скрылся с их глаз, где и задействовал 'невидимость'. Какие-то игроки пытались найти беглеца, дабы поинтересоваться, как всё это у него получилось, и чем одарил Лабуш, но, понятное дело, не преуспели. Пристроившись в теньке, сам ознакомился со свойствами подарка:

'Кольцо Ловкача'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0,005 кг.
Прочность: 220/220.
Вторичная характеристика 'ловкость' +100 %.

Да уж, такие колечки даже на аукционе и за золото не купишь. В клановых хранилищах наверняка есть, но единичное количество, временно выдаваемое игрокам на время турниров или особых заданий. Вообще 'уникальной' бижутерии в открытой торговле практически не встречается, ибо только она даёт существенную прибавку к какой-либо одной вторичной характеристике. Тут вообще двукратное усиление — выше просто не бывает. Кстати, 'уникальные' вещи далеко не уникальны сами по себе. Правильнее говорить — предметы уникальные по характеристикам. Более всего нужны подобные 'усилители' для турнирных боёв. Паладины в них принципиально не участвуют из-за своих классовых ограничений, а для обычных бойцов каждый балл характеристик заметно влияет на конечный исход поединка. Потому клановые дуэлянты, а другим просто нечего делать на турнирах из-за недостатка подготовки и обеспеченности, получают максимально эффективные эликсиры, благословения и предметы-усилители. Про одежду и броню можно не говорить — и так понятно. И ещё один несомненный плюс турниров — на них нельзя потерять имеющиеся ценности. Если боец теряет здоровье до предпоследнего пункта, то просто падет на землю без сил и признаётся проигравшим, а любые атаки в лежащего не наносят тому урона. В опасных рейдах же может произойти всякое — далеко не всегда верх берут игроки. Потому-то бижутерия 'уникального' класса обычно лежит в хранилищах, не говоря уже про 'эпики', способные повышать базовые характеристики. Кстати, в отличие от других игр, здесь повышение характеристик игроков предметами реализовано исключительно через бижутерию, за очень редким исключением

специфических вещей типа тех же 'сапог-скороходов'. Но эти предметы, так или иначе, поднимают только характеристики напрямую связанные с ними. Сапоги влияют на скорость бега, пояс может добавлять стойкости. То есть, крепко затянув живот, можно немного усилить силу духа. Оружие же, за исключением 'эпического' имеет только характеристики множителя урона, и вероятности нанесения им критических ударов. С тем тоже не всё просто. Прокачав до максимума талант владения каким-либо оружием, игрок не получает возможности нанесения им критического удара каждый раз. Он лишь полностью раскрывает его собственный потенциал. К примеру, мой 'уникальный' топорик имеет двадцати пяти процентный шанс нанести жертве контузию и десяти — кровоточащую рану. И только теперь, прокачав 'рубящее оружие' до максимума, я получаю эти значения на практике. Ещё сказывается разница в уровнях — от низкого к более высокому уровню критичность ударов повышается строго по разнице, особенно критичность первого нанесённого. Тут уже напрямую влияет талант 'военная хитрость', дополнительно повышая вероятность нанесения критического первого удара. Так опять же сделано для того, чтобы дать игроку низкого уровня некоторый шанс одолеть более сильного, если тот немного зазевается и пропустит атаку. Потому как бы ты высоко не вырос — не стоит недооценивать других, пусть они и во много раз слабее тебя, если судить по одному лишь уровню. И всю эту математику стоит хорошо знать, иначе большинство боевых столкновений становятся совершенно непрогнозируемыми. Ах да, чуть не забыл, оружие, являющееся ещё и инструментом, придаёт дополнительные профильные характеристики, за что особенно ценится теми, кто действительно 'в теме'. Одежда же — это отдельный большой разговор, но об этом я поведаю как-либо в другой раз, ибо уже пришел к большому двухэтажному дому торгаша.

— Кого я вижу? — удивлённо воскликнул тот, едва я проявил себя, дождавшись, когда мы останемся наедине. — Это же ведь ты недавно против Лабуша целый час выстоял?

Тут стоит заметить — если в каком-либо населённом пункте про игрока что-то узнала одна непись, то это же одновременно становится известно и всем остальным. Такая уж у них телепатия, под девизом — 'земля слухами полнится'. Естественно, это относится не ко всем, а только сидящим на одном месте, типа наставников, мастеров и торговцев. Ну и местной официальной власти, естественно. А так есть задания, когда игроки передают записки от одного непися к другому, участвуют в тайных

интригах между ними, короче — развлекаются по полной программе.

— Да, это действительно я, — лёгким кивком обозначив поклон, выразив знак уважения.

Это тоже важное условие для благополучного общения с местным народом. Казалось бы — мелочи, но от них зависит весьма многое.

— А почему ты, Герой, так плохо одет? — торгаш явно намекает не некоторое несоответствие моей внешности и уже проявившейся известности. — Неужели у тебя совсем нет денег, для того, чтобы одеться, как подобает уважаемому человеку?

Да, я намеренно не стал переодеваться в свою одежду, оставшись в обносках. И слово 'уважаемый' в словах торгаша сейчас значит для меня весьма много. Есть шанс, что он предложит нечто особенно выдающееся. Потому вместо ответа, подкидываю в руке серебряную монету, подавая торгашу правильный знак.

— О, теперь я понимаю, почему ты пришел именно ко мне! — широко улыбнулся тот. — Ведь только у старика Шавы найдётся действительно что-то подходящее для тебя. Иди за мной, здесь не самое лучшее место для плодотворного общения двух действительно уважаемых людей, — пригласил он меня за собой в потайную комнату магазина, вытащив оттуда и поставив за прилавок своего помощника.

После чего ненадолго оставив меня одного, наведался в своё безразмерное хранилище.

— Вот, примеряй! — положил он передо мной красивую зелёную рубаху, расшитую тёмно бордовыми и голубыми нитями, изображающими в своём хитросплетении листву деревьев и сидящих на них птиц. — Отдам за серебряную монету, но нигде больше ты такой не найдёшь, — и при этом так хитро взглянул на меня.

Знаю, что этот хитрый взгляд означает — предложение брать не глядя, ибо, как правило, 'распознать' эту вещь смогут лишь игроки, достигшие куда большего, чем удаётся прокачать в 'детском саду'. Вот только я не они, потому применил свой талант на предмете, едва не ахнув от удивления:

'Рубаха Видного Жениха'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0,35 кг.
Прочность: 150/150.
Комфорт: 70.
Привлекательность в глазах НПС: +20, молодых НПС

женского пола: +50.

Да за такую рубаху половина мужиков здесь запросто душу продадут. Во-первых, вещи с 'привлекательностью' больше десятки вообще крайне редки. Они позволяют быстрее развивать социальные навыки и легче получать задания, ибо 'привлекательность' может складываться с репутацией, как и 'ореол славы'. Не каждый видный непись захочет разговаривать с игроком, если у него 'привлекательность' находится на нуле или вообще в минусе. В изначально социальной игре всему подобному уделено немало места. Существуют парикмахерские, салоны красоты, дома моды и другие заведения, позволяющие игрокам подобающе выглядеть. Естественно, есть и предметы с соответствующими характеристиками. Хотя такого высокого значения в двадцатку 'привлекательности' только с одного предмета… К примеру, ювелирные украшения и модная одежда класса 'редкое' дают по три-четыре пункта, не больше. Другое дело — их можно навесить на себя сразу несколько штук, как обычно и делают. Но тут кроме просто 'привлекательности' есть ещё и 'привлекательность у молодых женщин', причём совершенно невероятная. Дело в том, что в игре есть секс, да, виртуальный, но, тем не менее, по ощущениям мало отличающийся от реального. Ограничение — секс возможен только между игроком и НПС, дабы избежать эскалации сексуального насилия между реальными игроками и полностью ликвидировать нелицензированную проституцию, которая некогда сильно расцвела в первых играх с полным погружением. После лавочку надёжно прикрыли, оставив желающим возможность развлекаться с имитацией. Однако соблазнить нарисованную красавицу крайне непросто, разве за деньги, причём не всякую, да и соответствующие услуги стоят дорого. Потому желающие подобных утех всячески пытаются поднять свою 'привлекательность' и прокачивают репутацию у молодых виртуальных красоток или их семей, дабы добиться бесплатного расположения. С такой рубахой им придётся куда проще, ибо половина от необходимой сотни для предложения близости, считай — уже есть. Но меня подобные развлечения, в общем, и раньше не особо привлекали, хотя совсем уж моральным типом никогда не был, и сейчас не то, чтобы появилась большая потребность. Впрочем, если долго не выходить из игры — рано или поздно придётся перейти на использование рисованных кукол для снятия излишнего напряжения. Оно тут тоже качественно реализовано, да. Дополнительная статья кому-то чистых расходов, а кому-то и неплохих доходов. И рубаху я

однозначно куплю, ибо только лишь высокий 'комфорт' окупает почти всё. Как это ни странно, в игре реализованы многие, хм, естественные потребности. К примеру, приходится периодически чесаться, сморкаться, есть и многое другое, далеко не самое приятное. И параметр 'комфорт' как раз пропорционально снижает проявления этих 'естественностей'. Остаётся понять, почему 'уникальная' вещь стоит так дёшево. За пределами 'детского сада' она легко уйдёт на аукционе за сотню золотых, а здесь лишь один серебряк. Неужели так соотнёсся мой высокий 'ореол славы' и недавнее развлечение с Лабушем? Хотя, чего я думаю-то? Серебряная монета тут ну просто огромные деньги. Выпадают только с сильнейших Боссов, которых валят большой толпой, а доход — лишь десять монет на всех. То есть по местным меркам я здесь настоящий миллионер.

— Беру! — серебряк перекочевал из моей руки в ладонь торгаша, а рубаха отправилась в мой инвентарь, чтобы через пару секунд появиться на мне.

— Тебе хорошо идёт, — заметил довольный Шава. — К сожалению, подходящих штанов у меня нет, но есть кое-что попроще, если у тебя ещё остались 'беленькие'.

— Показывай! — я лишь махнул ему рукой, демонстрируя свою готовность расстаться с деньгами.

Тот снова ушел ненадолго, вернувшись с парочкой штанов, как это ни странно, хорошо сочетающимися по цвету с рубахой, и в комплекте к ним красивые сапоги из желтой кожи с яркой вышивкой.

— За одну белую монету три вещи, — сообщил торгаш. — Штаны разные, но всё 'редкое'.

Посмотрел и убедился — да, действительно не соврал. Одни штаны подходят исключительно для города, имея низкую прочность, но добавляя три лишние единицы общей 'привлекательности' другие хороши для леса, ибо предоставляли некоторую защиту от колющего и режущего оружия, а значит — и от зубов хищников. Сапоги ничем выдающимся не обладали, средненькие по защите, но повышенной прочности и тоже с двоечкой 'привлекательности'. Решил купить и их, как комплект цивильной одежды. Пригодится, если всё же выберусь отсюда в большой игровой мир. В крайнем случае, продам, на аукционе они гораздо дороже уйдут.

Приодевшись в обновки, задал торгашу вопрос, ради которого, собственно сюда и шел:

— А не найдётся ли у тебя, уважаемый Шава, походного котелка для готовки еды над костром? И ещё набор алхимика нужен.

Мой вопрос заставил его надолго изобразить задумчивость, видимо ничего подходящего у него на складе не нашлось. Чувствую, не нашлось именно котелка. Здесь же априори в лесу готовить никто не может — не продаются средства разведения огня. Потому в продаже посуда исключительно для готовки в печи. Кстати, в полном алхимическом наборе тоже имеется походный котелок, но в нём нельзя приготовить еду, как и в котелке для пищи не сварить эликсир. Для реального мира — глупость, а здесь — реальность.

— Знаешь, есть у меня кое-что, — через несколько минут торгаш всё же отвис. — Вот только сомневаюсь в наличии у тебя денег, дабы рассчитаться.

— Сколько? — недовольно спросил его.

— Два золотых! — выдохнул тот. — 'Уникальный' набор алхимика-кондитера, вместе с книгой. Там в комплекте два котелка, в них можно не только зелья, но и пищу варить. Лежит у меня, уже и не помню, сколько лет, отродясь никто им не интересовался, я уже и сам о нём позабыл…

Пришлось продемонстрировать торгашу две 'желтые' монеты. При этом его глаза подозрительно округлились, и он судорожно сглотнул обильно выступившую слюну, но никаких слов не сказал, отправившись за обещанным товаром. Ведь по идее этот набор он не должен именно продавать, на него имелся внушительный набор заданий, выполнив которые его мог получить любой 'младенец', учитывая специфику этого места. И ещё, тут все прекрасно понимали, ну разве только совсем уж новички могли оставаться в неведении, откуда берутся золотые монеты. Вводить их снаружи с помощью реальных денег возможно только в большом игровом мире через аукцион. Здесь же их даже и добыть-то негде — монстры не выше десятого уровня. Вернувшись, Шава поставил передо мной приличную запечатанную коробку. Опозналась она с первого раза:

'Мобильная мастерская алхимика-кондитера'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 4,7 кг.
Содержит два котелка для приготовления продукции (универсальные), лёгкий походный таганок, три ступки для растирания компонентов различного типа, ложки-мешалки, девять стойких колб для хранения промежуточных продуктов, дозатор, инструменты для извлечения исходного биологического сырья. Дополнительное вложение — уникальная книга профессий с набором рецептов и пятьдесят универсальных флаконов для сырья и готовой жидкой

продукции.

Не думая отдал деньги торгашу и вскрыл коробку, первым делом доставая книгу, ибо именно она здесь представляет главную ценность. Дотронувшись до определённого знака на обложке, сразу же получил сообщение:

> Желаете ли вы открыть для себя книгу совмещённых профессий 'Алхимик', 'Кулинар' и 'Кондитер'?
>
> Внимание! Для открытия необходимо потратить 30 единиц таланта единовременно.

Последнее вполне ожидаемо. В игре любые книги профессий требуют вложения этих самых единиц таланта, какие больше, какие меньше, но все. Зато они открывали специфические таланты, причём сразу максимального уровня. Судя по всему тут таланта три, хотя может оказаться и больше. Кроме того, вложенные единицы таланта открывали и соответствующее число рецептов по выбору. В принципе, рецептов в книге должно быть много больше, но за каждый последующий тоже придётся вкладывать единицу таланта. И это ещё большое благо. Можно развивать профессию и без книг и рецептов. Как я тут поначалу, делая вещи своими руками из подручных материалов. Однако не всё так радужно, как кажется. С первого раза у экспериментатора обычно выходит исключительно качественное готовое изделие, если, конечно, имелись подобающие исходные материалы и инструменты, а также открывается линейка профильного таланта. Но если попытаться повторить изделие ещё раз, то с большой вероятностью оно не получится, или получится далеко не таким, как хотелось. Короче, на продажу ничего массово сделать не удастся. Для прокачки профильного таланта требуется сделать много разных изделий из одного материала. Только прокачав талант, опять же не без вложений, можно выйти на серийную повторяемость. И это ещё не всё. Полученные без готового рецепта изделия каждый раз будут отличаться друг от друга. Чтобы такого не происходило, потребуется создать свой собственный уникальный рецепт по такому же принципу, как и талант. Хорошо хоть для мастеровых есть множество заданий и профессиональных конкурсов, где они могут добывать столь необходимые им для развития профессий талантики. Книги же встречаются редко и дают возможность серьёзно сэкономить. В общем, её мне нужно открывать, благо она после этого не исчезнет, а навсегда привяжется к моей учётной записи, после

чего её уже не продашь, ибо только так я узнаю, что потребуется для приготовления пищи и алхимии по имеющимся там рецептам.

Поздравляем, вами открыт талант 'Алхимия'! (справка)

Вы хорошо разбираетесь в приготовлении полезных зелий и снадобий.

Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Поздравляем, вами открыт талант 'Кондитерское дело и кулинария'! (справка)

Вы хорошо разбираетесь в приготовлении пищи и сладостей.

Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Поздравляем, вами открыт уникальный талант 'Совмещение субстанций'! (справка)

Вы способны совмещать в одном продукте алхимию и пищу.

Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Вы можете свободно выбрать из книги 30 рецептов приготовления пищевых продуктов и алхимических зелий, а также методов совмещения их между собой.

Ну, надо же, три таланта и из них один уникальный! Да ещё какой! Эх, если об этом таланте узнают 'химики', мне ой как несладко придётся. Проблема абсолютно всех действенных снадобий и эликсиров в их исключительно противном вкусе. Понятное дело — так специально задумано. И если… — я бегло пролистал предлагаемые рецепты, — делать их в виде конфет, то высокий спрос гарантируется, несмотря на изрядно повышенную цену из-за сложности и более высоких требований к компонентам. Многие богатые игроки предпочтут доплатить за комфорт. А тут есть ещё один плюс — отсутствие необходимости в таре и рисков связанных с ней. В дуэлях и битвах между игроками весьма распространены подлые удары по поясам с ячейками быстрого доступа и карманам, дабы разбить хранящиеся там склянки с эликсирами и лишить противника потенциальной возможности быстро поправить здоровье или получить кратковременное увеличение силы в самый неподходящий момент. Конфеты же этого недостатка изначально

лишены, у них просто нет параметра прочности.

— Есть ли у тебя, уважаемый Шава, ещё что-либо подобное? — спросил торгаша, с интересом поглядывавшего на мою суету.

— Увы, — тот картинно развёл руки в стороны, изображая на своём лице вселенскую грусть. — Есть 'редкие' наборы инструментов для кожевенного дела и спицы для вязания вместе с набором иголок и ниток для вышивки. Тоже с книгами, и всего по монете серебра. Больше ничего такого нет, только 'простое'.

— А книги отдельно есть, по травам там, к примеру? — мне не верилось в том, что из торгаша больше ничего полезного не удастся выжать.

— О! По травам как раз есть, — сразу же воодушевился он. — Но тоже 'уникальная' и за золотой.

— Неси всё вышеперечисленное, — решительно заявил ему. — Деньги ничто, знания — всё!

— А у тебя найдётся, куда всё это сложить, Герой, может быть ещё предложить сумку? — раз клиент решил сорить деньгами, почему бы этим не воспользоваться.

— Если только 'уникальную', и вообще, если вдруг есть нечто необычное и пусть даже не пользующееся спросом — неси, — задумчиво ответил ему, добавив: — Пока есть монеты, надо тратить их с пользой.

В этот раз торгаш надолго исчез, скрупулезно перебирая содержимое своих запасников. В принципе — это копание и трата времени совершенно лишнее для него действие, неписи нужные предметы банально создают по мере необходимости обмена с игроками из имеющихся у них списков дозволенного и соответствующего уровню репутации с игроком. Если, к примеру, забраться в закрома торгаша в его отсутствие, найдёшь только рядовую ерунду, которая лежит на прилавках. Выбравшим стезю вора приходится влезать в чужие дома только по наводке или по особому заданию, иначе ничего ценного они там не найдут. Да, ещё существуют тайники, где ценные вещи как раз есть, вот только обнаружить их весьма непросто, одного большого 'восприятия' для этого может не хватить, но без него вообще и пытаться не стоит. Проще обкрадывать других игроков, тем своё имущество защитить куда сложнее. Пока уважаемый Шава отсутствовал, я пролистал список рецептов, выбрав для себя наиболее подходящие и просмотрев необходимые для них ингредиенты. Увы, в лесу найдёшь далеко не всё, особенно для кондитерского дела. Разве только мёд диких пчёл, хотя с его добычей могут возникнуть трудности. Потому стоит сейчас озаботиться и запасом всякой всячины, соли, сахара, специй и

ещё дюжины компонентов. Всё это у торгаша должно гарантированно храниться в запасниках.

— Вот, всё, что ты просил, Герой, сумка и наборы мастеровых, — вернувшийся торгаш сгрузил передо мной кучу предметов, добавив чуть погодя: — Как погляжу, у тебя с 'распознаванием' нет проблем, и раз тебя интересуют различные профессии, но ты не спрашивал об оружии, то рекомендую взглянуть ещё и на это, — передо мной появилось хорошо узнаваемое лезвие охотничьего ножа, подозрительного тёмно-зелёного цвета без ручки, но с хвостом для её закрепления.

Едва взяв предмет в руки, сразу ощутил настоящий огонь — именно так отозвалось о нём моё чувство материала. А вот 'распознавание' практически ничего не поясняло, если не приглядываться к мелким деталям:

'Старое лезвие от Ножа Охотника'.
Класс: 'редкое'.
Вес 0,1 кг.
Прочность — 1500/1500.

Слова 'Ножа Охотника' с больших букв, и просто невероятная для железа прочность, как и малый вес.

— Сколько? — спросил ждущего моего мнения торгаша.

— Три медных монеты, всё равно наш кузнец не берётся за его доделку, может у тебя что-то получится, — без особого интереса ответил тот, добавив: — Ты лучше остальное осмотри.

Да, действительно, всё как обещано, и даже сумка:

'Сумка Травника'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0,86 кг.
Прочность: 175/175.
Содержит два отделения инвентаря: первое общее 40 ячеек хранения, второе только для трав и другого сырья растительного происхождения 180 ячеек. Эффект: 'вечное хранение' для второго отделения.
Дополнительный эффект: скрадывание веса и объёма, вес содержимого/3.
Предельный вес содержимого: 49 кг.

Сумка на ремне оказалась небольшой, несмотря на внутренний объём, и неплохо сочеталась с моей одеждой Мастера-Охотника из-за своего достаточно неброского вида. Но в неё все мои покупки не поместятся, так как ремесленные наборы

занимали по четыре ячейки хранения, а ещё требовалось разместить продукты, которых предполагается закупить изрядное количество.

Отдав за сумку две 'белых' монеты и ещё две за ремесленные наборы плюс золотой за книгу по травам, в последнюю очередь расплатился за лезвие ножа. Меди у меня практически не оставалось, а необходимые закупки ещё не закончились.

— …Сможешь ли ты мне всё это продать или идти искать к кому-то ещё? — спросил уважаемого торговца, после того, как озвучил длинный список необходимого для занятий алхимией и кулинарией. — Только ещё один момент, у меня уже практически не осталось меди, — не забыл добавить в конце.

— Никаких проблем, Герой, за одну серебряную монету ты получишь всё, — Шава решил явно не мелочиться.

Особенно учитывая обстоятельство, что все необходимые для готовки приправы и продукты здесь стоили совсем дёшево. Мешок картошки или лука — одна медная монета. Остальное в том же духе. Вот готовая еда уже значительно дорожает. Всё это старое наследство, с тех пор, когда игра позицировалась для домохозяек. Для них тут созданы все условия, дабы легко и быстро вписаться в игровой мир. Даже ходить в лес и истреблять агрессивных зверушек для заработка не надо, достаточно подойти к любой женской неписи в деревне, благо они все по своим домам сидят, и попросить помочь ей приготовить чего-нибудь съестного. Та сразу же выдаст задание сходить к ближайшему торговцу за солью или чем-либо другим, накопать картошки в огороде и всё прочее в том же духе. А тем, кто проявит должную старательность, даже монетку-другую в конечном итоге подарят, и уровень немного подрастят. В общем, при желании можно выйти из 'детского сада' так и не убив ни одного моба, но получив парочку неплохо раскачанных профессий бытового и социального характера, а также весьма полезные таланты.

Пока торгаш собирал для меня всё необходимое, ознакомился с книгами. Первая по кожевенному делу:

> Желаете ли вы открыть для себя книгу профессии 'Кожевенное дело'?
>
> Внимание! Для открытия необходимо потратить 10 единиц таланта единовременно.

Запас есть, хотя уже и жалко, но для меня работа с кожей идёт как раз по профилю класса.

Работа с кожей. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кожи 100 %.

Внимание! В силу наличия у вас ранее открытого профильного таланта 'Работа с кожей', вы имеете возможность раскрыть до максимума один из двух близких к нему талантов 'Рукоделие' или 'Совмещение материалов'.

Выбираю 'Рукоделие', как наиболее общий и действующий на все материалы и типы изделий.

Рукоделие. Вероятность улучшения характеристик любых материальных предметов созданных вами 100 %.

Вы можете свободно выбрать из книги 10 рецептов изготовления предметов из кожи.

Самое забавное, что проценты у талантов одной направленности складываются вместе. То есть, работая с кожей, я получаю сотню процентов успеха за 'Работу с кожей' и сотню от 'Рукоделия'. Это, к сожалению, не приводит к увеличению вдвое получаемых изделиями характеристик, зато наиболее полно раскрывает свойства используемых материалов, снижая их расход и позитивно влияя на прочность. Также повышается шанс сделать предмет более высокого класса по рецепту более низкого. И вообще, пользуясь рецептами, можно заниматься серийным производством на продажу. В 'редкой' книге и рецепты 'редкие', что немаловажно. Тут есть всё: куртки, перчатки, сумки, сапоги, одним словом — кожаные изделия на любой вкус. Правда, предметы из кожи, за редким исключением, относятся к дешевым вещам, потому на них особо не разбогатеешь. Но для охотника, постоянно живущего в лесу, гораздо выгоднее приходить в посёлки торговать готовой продукцией, а не сдавать выпавшие из зверей трофеи за бесценок. Потому я и озаботился ремесленными наборами в первую очередь.

Так, пора переходить к следующей книге:

Желаете ли вы открыть для себя книгу профессии 'Травы и изделия из них'?

Внимание! Для открытия необходимо потратить 20

единиц таланта единовременно.

Ого, тоже дорогая книжка. С другой стороны и рецептов больше откроется.

> Поздравляем, вами открыт талант 'Сбор даров живой природы'! (справка)
>
> Вы хорошо разбираетесь в природных дарах (травы, ягоды, грибы) и умеете их собирать, максимально полно сохраняя полезные свойства.
>
> Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.
>
> Внимание! В силу наличия у вас ранее полностью раскрытого профильного таланта 'Алхимия' даруемого этой книгой, вам предоставляется возможность раскрыть до максимума любой из ваших талантов по своему выбору.
>
> Вы можете свободно выбрать из книги 20 рецептов изготовления алхимических зелий из трав.

А это уже чистая халява! То есть по книге, простите, 'Кулинария' можно раскрыть владение копьём, если кулинарный талант уже есть, так получается? Или же подобное касается только книг 'уникального' класса? Скорее всего, именно последнее, иначе бы подобным методом часто пользовались хитрые игроки и о нём ходили бы слухи. Так, чего мне более всего стоит сейчас продвинуть? Есть только одно, что прокачать естественным образом весьма сложно, но для спокойной жизни охотника весьма полезно:

> Смертельный удар. Вероятность нанесения смертельных ударов из состояния скрытности или невидимости 100 %.

Вот так, теперь стоит только подкрасться к жертве и ударить в голову. Естественно, у многих 'толстяков' имеется хорошая сопротивляемость к подобным воздействиям вплоть до полной блокировки, но в любом случае они сразу потеряют много здоровья.

Торгаш наконец-то приволок мой заказ, причём не за одну

ходку: мешки с овощами оказались достаточно тяжелыми. Не особо стесняясь, убрал всё в свой пространственный карман, изрядно удивив уважаемого Шаву.

— Вот Герой, никак я не пойму, откуда же ты такой взялся? — удивлённо спросил он.

Зная, что болтать он не станет, ибо в его профессии не поощряется распускание нежелательных слухов о богатых клиентах, честно ответил ему:

— Из леса. Охотник я.

— Охотник? — ещё больше удивился он. — Охотникам сейчас плохо приходится, на них самих охоту объявили, — огорошил он меня. — И тебя, милок, искать станут.

— И кто же здесь такой шустрый? — пришло и моё время удивляться.

— Не знаю, Герой, не знаю… — торгаш явно сник, не в силах оказать мне какую-либо помощь. — Говорят, духи леса на людей сильно прогневались, но кто их разберёт. Просто в своём лесу проявляй осторожность, да и здесь старайся лишний раз народу на глаза не показываться. Духи духами, но всё зло обычно идёт исключительно от людей.

— Благодарю за предупреждение, уважаемый, — изобразил полупоклон в знак признательности, после чего попросил проводить меня через задний выход из его дома, чтобы не попадаться случайным игрокам на глаза.

Как только за мной закрылась дверь, сразу же ушел в невидимость, озадачившись переодеванием в свою основную одежду.

Решив всё же посетить местного кузнеца и разжиться у него наконечниками для стрел, ибо какой охотник без лука, но так и не дошел до него. Лишь зря приберёг несколько медяков, не оставив их торгашу. Мой взгляд отметил знакомые бордовые надписи над головами нескольких игроков. И не просто куда-то спешивших по своим делам, а целенаправленно кого-то искавших. Собственно, не вызывало никаких сомнений кого. А раз народ ищет меня, то можно за ними понаблюдать. Быстро нашел парочку знакомых рекрутёров. Те сами не ходили по домам, расспрашивая неписей, а стояли в сторонке и ждали, когда всю работу сделают за них 'младенцы'. Пристроившись к ним за спины, стал терпеливо ждать, подслушивая разговоры. Поначалу они болтали о какой-то посторонней чепухе, но потом коснулись моей темы.

— Скажи, ты хоть понимаешь, чего хочет Арий от того парня? — спросил крепыш щуплого игрока. — Зачем он его хочет

прижать прямо тут? Мог бы дождаться, пока тот выйдет из нубятника, не год же он тут станет сидеть. И ещё я нашего директора никак не пойму, выгнать из клана такого сильного паладина непонятно из-за чего.

— Знаешь, Горм, — ответил ему щуплый, — я тоже многого не пойму. В последнее время вообще много непонятных событий. Сильных паладинов, кстати, стало заметно меньше. Не только в нашем клане, но и вообще. На них словно мор напал. Советую почитать, чего сейчас в закрытой части кланового форума пишут. Четыре последних рейда на вполне рядовых Боссов бездарно вайпнулось. И всё потому, что решили обойтись без 'воинов света' в своём составе, разрабатывая новые тактики боя, если верить их отговоркам. Но всё это брехня! Тут скорее какие-то договорённости между кланами, палов просто сливают, ибо они не позволяют развязать большую войну за передел территорий — вот это факт!

— А, ну да, действительно, паладины принципиально не воюют друг с другом, а во всех кланах самые крепкие отряды именно с ними, — недоумённо продолжил крепыш Гормит. — Но тогда я вообще ничего не понимаю, зачем самим разоружаться? Пусть другие этим страдают, мы-то причём.

— Руководству виднее, — меланхолично заметил щуплый Рвуз, пожав плечами. — Наверняка открыли какой-то новый класс или что-то ещё, и палы стали не нужны. Да и вспомни, сколько с ними проблем, особенно с теми, у кого много благодати. В городе улицы перед ними приходится расчищать, случайно заметит какого богопротивного непися и давай мочить! Ну чем им воры мешают, а? Атакуют сходу, ничего никому не говоря. И не остановишь. А клану потом штраф плати. В общем, не класс, а сплошное недоразумение, хотя против сильных мобов действительно хорош.

— ПК-шники (жаргонное слово, обозначающее 'убийца игроков') их сильно не любят — это да, — тяжко вздохнул крепыш, явно вспоминая не самые лучшие для себя моменты прошлого. — Порой такого и группой не завалишь, а он всех положит. И видит даже сквозь кусты, не спрячешься.

Действительно есть у паладинов такие способности — 'видеть зло' называется. Все зловредные сущности просто подсвечиваются особым образом даже сквозь преграды, и их надлежит немедленно атаковать, иначе спадёт божественная благодать. Хорошо хоть этот классовый талант раскрывается у паладинов не сразу, иначе бы они не смогли выйти из городов, кишащих всякими недобропорядочными личностями. Судя по всему, этот игровой класс задумывался разработчиками как некие

чистильщики общества. Но ему почему-то больше нравится оставаться в грязи.

В этот момент перед тихо разговаривавшей парочкой предстало семеро игроков от третьего до шестого уровня. Их молчаливое появление говорило и без слов — миссия провалена.

— Нигде нет, — отчитался старший среди них, игрок с ником Вагрон. — Первый и последний раз его видели на учебной площадке, после он исчез. Неписи молчат или говорят, что не видели. По крайней мере, всех квестовых и мастеровых мы точно обошли.

— Здесь он, здесь! Совсем рядом, нутром чую, — со злостью в голосе произнёс ещё один из подошедших, даже не догадываясь, как сейчас прав.

— В общем, так, хлопцы, сейчас разбегайтесь в разные стороны по окраинам и начинайте сходиться по своим чувствам к нему, строго удерживая направление по памяти. Когда друг с другом пересечётесь — зовите нас, — отдал толковое распоряжение Рвуз.

— Думаешь, поможет? — спросил его Гормит, когда их мальчики на побегушках удалились.

— Нет, — ничуть не смутившись, ответил тот. — Но пусть немного побегают, им полезно.

— Пора вызывать начальство, что б ему неладно было! — крепышу уже давно надоело заниматься бесперспективными поисками.

— Ладно, сейчас вызову, — отозвался Рвуз, — доставай вазелин, может пригодиться.

Из едва заметного портала появилась хорошо знакомая фигура модератора.

— Не нашли? — сразу же спросил он, увидав виноватые лица перед собой. — Почему-то не удивлён, — добавил тот чуть погодя. — Не помогло, значит, и прокаченное 'эпическое' колечко на 'восприятие'.

— Вернуть? — спросил сильно понурившийся щуплый игрок.

— Погоди, как раз думаю провернуть одну хитрую комбинацию, там оно пригодится. Возможно, в этот раз у нас получится, — ответил Арий, действительно о чём-то задумавшись, судя по выражению его лица. — Значит так, в посёлке он ведь не станет целый день сидеть. Даже если станет, всё равно в лес отправится рано или поздно. Там вы легко встанете на его след, как в прошлый раз.

— Прошлый раз я без 'редкого' ножа остался, — обиженно заявил Рвуз.

— А, ерунда! — отмахнулся от него Арий. — Зато мы узнали

возможный предел его силы и примерную экипировку. Это уже много. Так вот, 'семя зверя' у меня осталось только одно — Тигр-людоед девяносто шестого уровня. С таким он точно не справится даже с 'эпиком'. И уйти тоже не получится, у зверя есть особое людоедское чутьё плюс кольцо — найдёшь в любом случае, главное один раз заметить. Потому, Рвуз, именно тебе я дам 'семя', как самому смышлёному, сам в драку не лезь, когда догонишь и увидишь его хотя бы мельком — сразу же поднимай уровень 'зверства' за предел, пусть с ним моб разбирается.

— А к чему такие сложности? — заметил тот, явно набравшись смелости задавать такие вопросы. — В чём такая ценность этого нуба для вас? Может не обязательно отправлять его на перерождение и придумать что-то другое? Или вообще договориться, в клане он вроде как считался вменяемым парнем, пусть и паладином, до тех пор, пока с директором не поссорился. Хоть это не моё дело, просто интересно.

— Ой, какие мы любопытные… — хохотнул Арий, — всё-то вам знать хочется. Ладно, в качестве компенсации за утраченный нож расскажу, — на лице модератора появилась самая ехидная ухмылка. — Чтобы вступили в действие наложенные на учётную запись игрока санкции, его требуется ненадолго вывести из системы. Перезагрузить, так сказать. Это нельзя сделать административным волевым решением, требуется сначала отправить на перерождение или подождать пока тот сам не отключится, выйдя в реал. Но он не торопится, прекрасно понимая, чем ему это грозит. Потому-то преступников публично казнят, хотя они потом всё равно могут возродиться. Но нам интересно ещё выяснить, где прячется его реальное тело. Вопросы к нему есть, знаете ли. Пока он бегает — система не даст нам доступа к информации о физическом подключении. Так работает механизм защиты 'беглого преступника', которому даётся некоторый шанс выкрутиться из сложной ситуации. Если он успеет заплатить наложенный штраф до первой смерти — снова станет беленьким и чистеньким. Потому наша задача окончательно лишить его этой возможности. А мой интерес выиграть спор со своими коллегами. За каждый день его свободы я теряю сто 'желтых'. Потому вам стоит поторопиться, иначе мои расходы возмещать придётся вашему клану. Угадайте, на кого их спишет ваш директор?

Я специально отошел в сторонку, дабы хорошо разглядеть лица этой парочки игроков. Судя по их выражению, сомнений в том, кто станет крайним, у них совершенно не возникало. Арий протянул 'семя зверя' Рвузу и скрылся в своём портале. Долго пребывать на одном месте ему почему-то не нравилось.

Ждать у моря погоды я не собирался, потому побежал из города в лес. Карты здесь не продаются, но память подсказывала верное направление к реке. Там раскинулись большие травянистые луга, где удобно драться с сильным противником. Сомнений в том, что он меня непременно настигнет, даже не возникало.

Классовое ослабление 'неприятие города' развеялось.

Сообщила система, когда я пересёк невидимую черту, отделяющую посёлок от леса.

Зайдя за первые деревья, остановился немного подождать, пока за мной кинутся в погоню. Так и есть, щуплая фигура бежит строго по моим следам, с таким приличным отставанием. Ник уже переменил цвет став ярко красным — значит, он задействовал 'силу зверя'. Накрутив лишних следов и притаившись под кустом, снял невидимость, дабы прокачать за счёт сильного противника таланты скрытности.

Незаметность 40/40.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Штраф восприятия наблюдателей 20 % для обнаружения вас требуется восприятие больше: 20.

Едва выскочила надпись, вложил туда нужную единицу и выскользнул из своего укрытия, пока меня не увидели. Сейчас у моего противника 'восприятие' явно больше двадцати пунктов. Хорошо хоть сейчас он отвлёкся на разбор следов и не смотрел по сторонам. Потому подобную уловку можно повторить ещё разок. А теперь ходу!

Тайное перемещение 80/80.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Штраф восприятия наблюдателей 50 % для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 50.

Поначалу старался не сильно убегать вперёд, периодически

посматривая назад. Оборотень тоже имел неплохую маскировку, мне не стазу удавалось его увидеть, больше ориентировался на слух и чувство леса.

Восприятие +10, всего 47.

Пришлось держаться от него достаточно близко, едва не попадаясь на глаза. Даже ник с уровнем смог разглядеть, действительно девяносто шестой. Пробежав половину пути до намеченного места, совершил резкий рывок, дабы оторваться от преследования и найти подходящее место для лёжки.

Тайное перемещение 90/90.
Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
Штраф восприятия наблюдателей 55 % для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 55.
Скорость бега +10, всего 60.

Преследование со стороны столь сильного монстра быстро поднимает используемые характеристики и таланты. Главное, чтобы потом он не смог обнулить тебе жизнь, иначе всё пойдёт насмарку. Запутав следы, упал под очередной куст. Оборотень не заставил себя долго ждать, но снова не раскусил мою уловку, хотя я ловил буквально каждый его взгляд, дабы вовремя броситься бежать.

Восприятие +2, всего 49.
Незаметность 50/50.
Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
Штраф восприятия наблюдателей 40 % для обнаружения вас требуется восприятие больше: 40.

Он, похоже, почти сообразил, где меня нужно искать. Несмотря на резко подпрыгнувшие характеристики незаметности, пришлось активировать невидимость и снова стремительным рывком уходить в отрыв.

Скорость бега +10, всего 70.

Вот только в этот раз оторваться не удалось. Нашумев во

время рывка, я потащил наполовину человека наполовину тигра за собой, а скорость бега у него не уступала моей. Опять пришлось закладывать петли и путать следы, в этот раз, чтобы просто разорвать дистанцию. Отключив невидимость и соблюдая внимательность при беге, дабы случайно не наступить на валяющуюся ветку, догнал до предела 'тайное перемещение':

> Восприятие +2, всего 51.
> Тайное перемещение.
> Штраф восприятия наблюдателей 75 % для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 60.

Увы, обычная скрытность и подобные таланты не давали полной гарантии от обнаружения, всего лишь предъявляя повышенные требования к 'восприятию' наблюдателей. Но всё равно они обеспечивали существенное сокращение дистанции обнаружения. Тот же 'штраф восприятия' как раз относится именно к дистанции.

Снова петляю по лесу, путая следы и периодически осуществляя рывки.

Скорость бега +10, всего 80.

И всё равно оторваться от преследователя никак не удаётся. Уже больше тигр, чем человек уверенно держит след и почти не задерживается, сходу распутывая мои редкие петли. И бежит он быстрее меня, спасают только рывки, причём уже на самом пределе возможного.

Скорость бега +20, всего 100 (кап).

'Сапоги скороходы' и максимальное значение вторичной характеристики не позволяли разорвать дистанцию. Снова активировал невидимость, ибо враг уже практически дышал в затылок, а удобного для битвы места пока не попадалось. И вот он, край леса, теперь можно и проверить свои силы с очередным сильным противником. Но показывать свои таланты и экипировку нельзя, снова быстро обрядившись в обноски, снимаю невидимость, дабы меня смогли увидеть. Оборотень окончательно теряет все человеческие признаки, падая на четыре лапы, и стремительно несётся ко мне, с грозным рыком. От его рыка мне становится явно не по себе, едва успеваю увернуться от его

прыжка и удара когтистых лап, снова превращаясь в невидимку. Но зверь не выпустил меня из виду, уверенно прыгая точно туда, где секунду назад находилось моё тело. Я же не потерял драгоценных мгновений, приложив его бумерангом по спине, хотя старался попасть в голову. Увы, по такой подвижной цели попасть вообще тяжело. Тигр же извернулся на одном месте и сумел достать меня лапой, погребя под собой, одним махом ополовинив моё здоровье, но и сам получил по морде, заработав двухсекундное оглушение. Выскользнув из-под него, пока он не пришёл в себя, прыгнул вверх и со всей силы приложил его бумерангом между ушей. С каким-то глухим утробным звуком туша зверя упала на землю, мой удар оказался для него смертельным. Перед глазами привычно пестрело от системных сообщений, но я далеко не сразу приступил к их изучению. Опять меня всего трясло после боя, и опять приходили мысли о напрасном риске. Зачем я бежал сюда, спрашивается? Мог бы этого недоделанного оборотня ещё около города по затылку из невидимости приложить. Да, захотел опять прокачать свои характеристики, но не слишком ли высокой ценой? Несмотря на безусловную победу всего в три удара, бой не выглядел простым и лёгким. Окажись тут ещё один противник, мне бы сильно не поздоровилось. Один на один я действительно оказался сильнее и ловчее, но без брони меня можно быстро забить. Остаётся лишь ещё раз вздохнуть, сказав себе — 'победителей не судят'. Итак, теперь глянем на бой, по мнению системы:

Внимание!!! На вас наложено ослабление 'Сильная дрожь страха'.
Все характеристики -60 % на 1 минуту.

Вот что значил тот грозный тигриный рык. Срезать больше половины всего в самом начале боя, да ещё на целую минуту? Да и на ощущениях неслабо пробило. Монстр, однозначно монстр!

Ловкость +20, всего 60.

Несмотря на сильное ослабление удалось уйти от удара, что заметно сказалось на приросте соответствующей характеристики.

Внимание!!! На вас наложен эффект 'Запах ужаса'.

Звери прекрасно чувствуют ваше местонахождение.
Время действия 10 минут.

Вот и не стало никакой невидимости, хотя она и продолжала действовать.

Вами нанесён критический урон: 71 (физический дробящий, игнорирование 70), 14 (нематериальный дух).

Несмотря на ослабление, я смог вложить силы в хороший удар. Вот только физический урон оказался всего в единицу. Зато 'эпический' эффект от оружия не подкачал, с момента победы над последним противником уровень бумеранга немного подрос. Жалко дальше этот рост ещё сильнее замедлится. Первые десять уровней берутся быстро, а дальше придётся изводить сильных мобов в товарном количестве.

Дробящее оружие 30/30.
Для дальнейшего развития вложите единицу таланта.
Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 30 %.
Вам нанесён урон: 137 (физический дробящий 97, физический режущий 40).

Тяжелая у тигра лапа и силушкой его создатели не обидели. А я не успел накинуть на себя одежду Мастера-Охотника, оставаясь в обносках. Впрочем, всё равно не сильно бы помогло, тут больше дробящего, чем режущего эффекта.

Вами нанесён урон: 42 (физический, игнорирование), 14 (нематериальный дух). Эффект 'оглушение' 2 сек.
Ловкость +20, всего 80.
Вами нанесён сверхкритический урон: 124 (физический дробящий, игнорирование 70), 14 (нематериальный дух).
Эффект 'смертельный удар'.
Поздравляем, монстр 'Рвуз Людогрыз' 96-5 погибает

от вашей руки.

Вами получен опыт: 96 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

За такого гада и всего девяносто шесть единиц опыта? Увы, так здесь принято. Если бы он долго терроризировал какую-либо деревню и её жители пожаловались бы на его выходки игрокам-охотникам, имелся бы весомый повышающий коэффициент. Потому-то простой охотой без сторонних заказов себе уровень особо и не поднимешь. В общем, не очень-то и хотелось. Дальше же посыпались основные награды:

Поздравляем, вы получили третье достижение 'Охотник-первооткрыватель'.

Вы обнаружили и победили неизвестного до сего дня монстра.

Награда: Слава +3, +15 очков основных характеристик (не распределено), +30 очков таланта (не задействовано).

Поздравляем, вы получили Большое достижение 'Троза Чудовищ'.

Вы в одиночку победили элитного монстра на девяносто уровней превышающий ваш.

Награда: Слава +5, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано).

Хе-хе, можно сказать — выдали самый рядовой 'большак', причём без каких-либо бонусов и дополнительных талантов. Арбитр системы, оценивающий мой очередной 'подвиг' явно посчитал прошедшую схватку слишком лёгкой. Полученные очки характеристик теперь остаётся вкладывать только в 'восприятие', но сначала поднимем мародёрку естественным образом, пока на шум битвы никого не принесло.

Сбор трофеев 80/80.

Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.

Вероятность обнаружения ценных предметов на телах поверженных противников: 100 % (51 бонус за 'восприятие') для уровня 1-79; 70 % — 80–89; 5 % — 90–99; 2 % — 100.

Ох, и долго же подрастал навык, но пока всё равно не позволил снять с тушки монеты. Зато выпала очень красивая тигриная шкура с большой прочностью, клыки, когти, шесть костей. Алхимический набор своим наличием в инвентаре позволил взять сердце, печень и два пузырька желчи — всё это годится для производства эликсиров. Но монеты всё никак не выпадали, несмотря на все мои старания, пока талант дважды не подрос до самого предела, а я не вложил все свободные очки характеристик в 'восприятие', сразу достигшего просто огромного значения в 166 пунктов.

> Сбор трофеев.
> Вероятность обнаружения ценных предметов на телах поверженных противников: 100 % (166 бонус за 'восприятие') для уровня 1-99; 79 % — 100.

После этого сразу появились положенные девяносто шесть золотых и ещё маленькое колечко, которое определилось только с седьмого раза:

> Распознавание вещей 70/70.
> Для дальнейшего роста вложите единичку таланта.
> Вероятность правильного и полноценного распознавания 100 % (166 бонус за 'восприятие') класса вещей 'простое', 'редкое', 'уникальное', 'легендарное', 4 % — 'эпическое'.

'Кольцо Экстрасенса'.
Класс: 'эпическое'.
Вес: 0,005 кг.
Прочность: неразрушимое.
Уровень: 64.
Опыт: 64177/65000.
Восприятие: +(уровень предмета)%.
Дополнительное свойство: обострённое чувство вибраций.

Так, кажется, сейчас меня действительно начнут убивать. Теперь уже со всей серьёзностью и старательностью, до тех пор, пока не вернут это колечко обратно. Это уже не шутки. И вообще

надо отсюда срочно делать ноги, пока всё тихо. Но только не в лес, река должна смывать следы, потому стоит пробежать немного по воде с краю, и только потом пытаться уйти от неминуемой погони.

Как достаточно скоро выяснилось, моя суета в попытке спрятаться оказалась напрасной. Чувство природы и ставшие заметными, после одевания 'Кольца Экстрасенса' на палец слабые колебания почвы рассказали о появлении за спиной новых преследователей. Сначала их было двое, но затем, когда я немного удалился от реки, остался только один. И мне, если честно, уже чертовски надоело убегать. Потому остановился на более-менее ровном и свободном от препятствий месте, опять же на берегу реки, навертев побольше следов, дабы меня не сразу по ним вычислили. Если опять появится какой-либо жуткий зверь, моего преимущества хватит для нанесения первого удара. Но вместо зверя вскоре появился модератор Арий во вполне человеческом виде, вот только ник его, при этом, ярко пылал алым цветом, а цифры 100-6 недвусмысленно показывали, что он совсем не тот, за кого себя сейчас выдаёт. Про его абсолютную уверенность в чтении следа можно и не упоминать. Но пробить мою невидимость не удавалось даже ему. Решив, что сейчас самое удобное время для нанесения подлого удара в спину, благо ситуация к этому полностью располагает, метнулся к нему, однако едва удержался на ногах от неожиданно возникшей сильнейшей головной боли.

Вам нанесён урон: 25 (ментальный) 100-75 (стойкость).
Вам нанесён урон: 25 (ментальный) 100-75 (стойкость).

Сообщила система, когда мне всё же удалось отскочить в сторону, так и не нанеся своего удара.

— Сдавайся, Драз, дальнейшее сопротивление бесполезно, — нагло заявил Арий немного не своим голосом. — Если расскажешь, кто тебе помогает, обещаю убить не больно.

Но при этом он меня не видел, так как продолжал всматриваться в следы!

— Ты же и помогаешь! — ответил из-за его спины, держась на приличном расстоянии, на котором не действовала его ужасная аура ментального подавления.

Вместо ответа тот высыпал на то место, откуда слышался мой

голос объёмное заклинание огненного дождя.

Вам нанесён урон: 12 (огонь) 115–103 (стихийная стойкость + броня).

Всё же одна капля меня зацепила, от остальных удалось уйти благодаря стремительному рывку. 'Сколько же у него магической мощи, если 'объёмки' за пределом бьют?' — подумалось мне, когда удалось вывернуться из-под ещё одного огненного дождичка, в этот раз, правда, без потерь. Зато места, куда падали маленькие сгустки огня мгновенно превращались в обугленные круги с расплавленной замлёй внутри.

— Хватит прятаться, всё равно я тебя скоро достану! — уже громче пророкотал голос Ария, ставшего непонятно кем.

— Что, так сильно не хватает колечка? — ещё раз ответил ему, резко бросаясь в сторону.

Пусть просадит свою ману в бесполезных попытках нащупать пустоту. И действительно пространство за спиной ярко заполыхало. Теперь вопрос — как его можно достать? Близко не подойти — ментальный урон слишком велик, но ведь до сего момента я использовал свой бумеранг исключительно как дубину. Вот она сила привычки. Его же ещё и бросать можно. А первый раз должно сработать критическое везение, учитывая разницу наших уровней и наличие 'военной хитрости'.

Поздравляем, вами открыт талант 'метательное оружие' (ножи, кинжалы, дротики, копья, топоры, молоты и т. п.)! 1/10 (справка)

Увеличивается эффективность использования данного типа оружия при броске и вероятность нанесения им критических ударов.

Текущее значение 1 %.

Вами нанесён сверхкритический урон: 141 (физический дробящий), 14 (нематериальный дух). Эффект 'оглушение' 2 сек.

Взгляд отметил, как тёмный росчерк, стремительно вылетевший из моей руки, бьёт монстра-модератора точно в затылок. Вот только тот, громко зарычав, благополучно пережил удар. Секунду спустя чёрный бумеранг скачком переместился в мою руку. Мгновением позже Арий окутался тёмной дымкой и на

его месте возник двухметровый демон с прямыми рогами не менее двадцати пяти сантиметров. Тварь была по-своему красивой. Правильные пропорции, рельефные мышцы атлета, тёмно-серого цвета исключительно гладкая кожа без единого волоска, лысый череп, широкий лоб с заметными морщинками и очень большие глаза, в которых плескался неземной огонь. 'И как тебя теперь убивать?' — проскочил в моей голове вопрос без ответа, когда я в очередной раз поменял своё местонахождение. На прежнем месте вырос десятиметровый столб огня, и даже в стороне от него чувствовался сильный жар, несмотря на всю мою 'стихийную стойкость'. Впрочем, демон снова стал искать следы на земле, не имея возможности обнаружить меня другим способом, и большие глаза ему не сильно помогли. А его огонь лишь поспособствовал быстрому исчезновению следов. На обгорелой земле они и вовсе не отпечатывались. Я как раз встал в стороне, на выжженном месте и задумался, как теперь действовать.

Демоны в игре не являлись чем-то исключительным. Да, они крайне редки и ужасно сильны, сильнее разве только драконы. Только победить демона порой оказывается сложнее, чем завалить дракона. Дело в том, что их физическое тело как бы находится в ином пространстве. И пока ему не обломаешь рога, в самом прямом смысле, — тот не получит никакого урона. Рога эти как раз являются связующим звеном между двумя пространствами, но попасть в них очень сложно, учитывая, что демон не стоит на месте и поливает атакующих его игроков боевой магией. Как правило, огненной, хотя наверняка встречаются и другие варианты, просто мне об этом ничего не известно. Дождавшись, когда демон отвернётся, снова запустил бумеранг, но в этот раз промахнулся. Зато он заметил мои действия и перестал стоять на одном месте, ударив мощным столбом огня куда-то в другое место, совсем не туда, где я находился. Бумеранг снова возник в моей руке, и я снова запустил его, стараясь поймать противника на опережении.

> Метательное оружие (ножи, кинжалы, дротики, копья, топоры, молоты и т. п.) 10/10.
>
> Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.
>
> Эффективность использования данного типа оружия при броске и вероятность нанесения им критических ударов 10 %.

Хоть я и попал в демона, но он даже не почувствовал этого.

Впрочем, его ответ пришелся впритирку к моей фигуре, лишь немного зацепив:

> Вам нанесён урон: 6 (огонь) 109–103 (стихийная стойкость + броня).

Решил остаться на том же месте, пока тот меня не видит за своим пламенем. И всё же демон на открытом пространстве не так опасен, как в подземелье. Там от него не спрячешься, просто негде. Впрочем, если бы он меня сейчас увидел, то не стал бы бить объёмными заклинаниями, а врезал со всей мощи. Адресно и чётко, обнулив всё здоровье с пары попаданий.

> Метательное оружие (ножи, кинжалы, дротики, копья, топоры, молоты и т. п.) 20/20.
>
> Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.
>
> Эффективность использования данного типа оружия при броске и вероятность нанесения им критических ударов 20 %.
>
> Вы нанесли противнику серьёзную травму. Эффект 'дезориентация' 4 сек.

Очередным броском я всё же попал в рог и сбил его! А теперь ходу, его надо подхватить, пока демон не опомнился.

> Вам нанесён урон: 5 (ментальный) 80–75 (стойкость).
>
> Вам нанесён урон: 5 (ментальный) 80–75 (стойкость).

Мне удалось подхватить упавший на землю рог и успеть рывком разорвать дистанцию до того момента, как от монстра во все стороны прошла огненная волна, выжигающая всё вслед за собой. Потеряв один рог, демон заметно ослаб. Но попадать под его удары всё так же смертельно опасно. Не подбирать рога тоже нельзя. Если демон поднимет его первым — то просто прирастит обратно, вернув могущество и защиту.

Вам нанесён урон: 10 (огонь) 113–103 (стихийная стойкость + броня).

Вам нанесён урон: 10 (огонь) 113–103 (стихийная стойкость + броня).

Вам нанесён урон: 10 (огонь) 113–103 (стихийная стойкость + броня).

Ему, похоже, удалось нащупать моё местонахождение, а стремительный рывок не позволил вовремя выскочить из-под удара. Но зато я оказался совсем близко к противнику, опять зайдя со спины.

Метательное оружие (ножи, кинжалы, дротики, копья, топоры, молоты и т. п.) 30/30.

Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.

Эффективность использования данного типа оружия при броске и вероятность нанесения им критических ударов 30 %.

Вы нанесли противнику серьёзную травму. Эффект 'дезориентация' 6 сек.

Второй рог отлетает далеко в сторону, успеваю подхватить его не получая какого-либо урона. Но этим сам совершаю ошибку, стоило воспользоваться замешательством противника и беспрестанно бить его по голове, пока тот окончательно не сдохнет. Полностью слившись с окружающим пространством, демон поборол мою невидимость, явно войдя в боевую ярость.

Вам нанесён урон: 6 (огонь) 109–103 (стихийная стойкость + броня).

Вам нанесён урон: 6 (огонь) 109–103 (стихийная стойкость + броня).

Вам нанесён урон: 6 (огонь) 109–103 (стихийная стойкость + броня).

Из его когтистых рук, как из пулемёта понеслись в меня огненные сгустки. Впрочем, они оказались не такими горячими, потому не могли сразу убить, но всё сильнее и сильнее просаживали полоску здоровья. Отключив более не нужную способность, стремительно рванул в атаку. Теперь его ментальная

аура не пробивала моей защиты, а физическими атаками он не привык действовать. 'Зря я так решил', - успел подумать, катясь по земле после сильнейшего и одновременно обезоруживающего удара. Взгляд опять заволокло красной пеленой. Бумеранг выпал из моей руки, но парой секунд позже снова появился в ней. Вовремя! Демон в высоком прыжке попытался пробить своими ногами мою грудь, вышел из-под его удара в последний момент, со всей силы пробив в пах и повалив на землю. Не позволив подняться, вспрыгнул ему на спину, нанося удары в голову. Окончательно сдохла чрезмерно живучая тварь где-то только после сорокового по счёту удара.

Опять меня долго не отпускало, хотя пора бы уже привыкнуть. И ведь до этого играл, пройдя далеко не через одну серьёзную битву, сталкиваясь с сильными противниками лицом к морде, но до сих пор чувствительно переживаю все пост эффекты и откаты. Возможно, они специально навязываются со стороны системы, уверенно не могу сказать.

Оглядевшись по сторонам, оценил масштаб произошедшего события. Выгоревшая земля, круги, полосы, местами ещё мелькают язычки пламени, и поднимается смрадный дым. Сев прямо на поверженного противника, принялся разбираться с системными сообщениями. Так, урон мне, урон от меня, всё ожидаемо, а дальше пошли постскриптумы и заслуженные награды:

> Поздравляем, Архидемон Арий 100-6 погибает от вашей руки.
>
> Вами получен опыт: 100 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Ужас, неужели только что своими руками я самого настоящего Архидемона завалил?! Вот так в одиночку?! И не сильно при этом перепугался, если сказать честно — штаны чистые и даже сухие. Теперь ещё остаётся понять, откуда он мог появиться. Неужели робкие слухи об одержимости демоном игрока действительно имеют под собой реальные основания? Неужели в игре появился новый класс, который даёт выбравшим его огромные преимущества перед всеми другими? Судя по итогу боя, так и есть — достаточно лишь взглянуть на мои характеристики и величину сдержанного стойкостями и защитой урона. А победить такого демона без паладина с его абсолютной ментальной защитой практически невозможно — никто просто

близко не подойдёт. 'Дистанционшики' — стрелки и всякие метатели тут особой роли не сыграют, в рога попасть ещё сложнее, чем в голову, да и после их должен кто-то подхватить. Похоже, мозаика последних событий, ранее остававшихся в моей голове кучкой битого стекла, постепенно начинает складываться. Если модератор Арий наглядно продемонстрировал мне одержимость демоном, то и другие из числа администрации запросто могут оказаться такими же. Наверняка они знают, как эту одержимость можно распространять дальше — 'семя зверя' тому неплохое подтверждение. И паладины им теперь категорически не нужны, ибо кроме них никто не сможет оспорить их великое могущество. А значит, скоро игровой мир ждут заметные изменения с потрясениями, куда же без них. И только я один вдруг оказался слишком прытким, сумев победить в поединке одержимого. Хочется верить — теперь от меня на какое-то время отстанут, дабы понять, как такое вообще стало возможно. Информацию об этом стоит непременно передать жрецам Бога, только они с ней что-то могут сделать для спасения существующего положения. Но для этого требуется выйти за пределы 'детского сада'. Значит, придётся опять выходить к людям. Идти и выполнять кучу нубовских 'социалок' (здесь имеется в виду социальные квесты), спешно становиться 'взрослым', иначе отсюда не выбраться. Не прямо сегодня, день-два теперь никакой роли не сыграют, всё равно с заданиями на неделю застряну. Жалко нельзя сразу прыгнуть до десятого уровня, используя накопившийся в загашнике опыт. Увы, подращивать уровень игрокам здесь могут только неписи. И система сделана так, что хочешь, не хочешь, торопись, не торопись, быстрее семи дней всё не пройдёшь. Эх…

Подарки же за героическую победу оказались весьма щедрыми, просто королевскими:

> Поздравляем, вы получили четвёртое достижение 'Охотник-первооткрыватель'.
>
> Вы обнаружили и победили неизвестного до сего дня монстра.
>
> Награда: Слава +4, +20 очков основных характеристик (не распределено), +40 очков таланта (не задействовано).
>
> Поздравляем, вы получили Эпическое достижение 'Величайший Герой'.
>
> Впервые в истории вы в одиночку победили элитного монстра на сто уровней превышающий ваш.

Награда: Слава +30, +60 очков основных характеристик (не распределено), +100 очков таланта (не задействовано).

Дополнительная награда: улучшение имеющегося таланта 'Боевая ярость' до I класса.

Вторая дополнительная награда — артефакт 'Эвакуатор'.

Поздравляем, ваш талант 'боевая ярость, аура стойкости' повысился до I класса. Впадая в боевой транс, вы становитесь исключительно подвижным и стойким ко многим видам повреждений.

'Ловкость' +60, 'аура стойкости' физический и стихийный урон /3, вероятность получить эффект оглушения или контузии снижен на 90 %.

Время действия эффектов 20 секунд, откат до следующего применения 1 час.

Дополнительный пост эффект: после выхода из боевого транса 'регенерация' +300 % на 10 минут.

Поздравляем, вы получили Великое достижение 'Демоноборец'.

Вы в одиночку победили исключительно сильного демона.

Награда: Слава +15, +30 очков основных характеристик (не распределено), +50 очков таланта (не задействовано).

Дополнительная награда: талант 'Видеть Зло' 100 уровня.

Поздравляем, вами открыт уникальный талант 'Видеть Зло'! (справка).

Теперь вы способны хорошо видеть порождения зла и порочных людей, если они находятся поблизости от вас.

Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Прочитав последнее, окончательно выпал в осадок. 'Это же талант паладинов!?' — подумалось мне. Но там он открывается как форма развития благодати и ещё остаётся нестабильным. Наверное, потому он и назван здесь уникальным. А главное, в отличие от паладинского, совершенно не требует каких-либо обетов, строгого служения и прочей обязаловки. Увидев вора или ПК-шера совершенно не требуется немедленно его уничтожать. Система лишь подсветит их контуры красной каймой и всё. Очень

удобно. А теперь пора заняться более приятным делом — обыском. Но сначала кину ещё девять очков в восприятие, догоняя его до предела, с остальными пока не знаю что делать.

В кои веки обыск выдал всё с первого раза, не сильно подняв шкалу усталости. Действительно, с таким бонусом за 'восприятие' в триста двадцать восемь пунктов, — привет, 'эпическое' колечко, — сопротивление со стороны жадноватой до трофеев системы больше не имело смысла. Ожидаемо выпала прозрачная, но дьявольски прочная — ага тысяча единиц, кожа, четыре больших кости, сердце, печень, ещё пара пузырьков желчи и один с какой-то тёмной субстанцией под названием 'махрил'. Сто золотых монет и кое-какой очень интересный предмет:

'Кристалл духа'.
Класс: 'эпическое'.
Вес: 0,002 кг.
Прочность: неразрушимое.
Уровень: 100.
Позволяет осуществить духовную трансформацию.
Одноразовый.

Такие кристаллы изредка выпадают из сильных монстров, владеющих магией. Только благодаря ним игрок может сам стать магом, пройдя так называемую 'духовную трансформацию', когда его единицы 'жизни' превратятся в 'ману', а 'сила' в 'силу духа'. При этом от исходных характеристик останется только десять процентов. Но и это ещё не все 'особенности'. Уровень кристалла обеспечивает эффективность духовного преобразования в строгом процентном отношении. Низкоуровневые кристаллы выпадают относительно часто, если можно так сказать — примерно один раз из пяти, причём, только из усиленных Боссов не ниже семидесятого уровня. Максимальный же, какой мне сейчас достался, на моей памяти выпадал всего один раз. Естественно, я имею информацию только по своему бывшему клану. И этот прозрачный камушек способен полностью решить все мои финансовые проблемы — на аукционе он гарантированно уйдёт за несколько тысяч 'желтых'. Самому же становиться магом — увольте. Там такие же сложности, как и с профессиями: таланты, заклинания, родство со стихиями. Всё требует развития и вложений. Каждое заклинание необходимо купить, потом прокачать, а ещё усилить родством со стихией. А они ещё подразделяются на ранги, бесплатно не переходя с одного на другой. То есть, купив и развив заклинание четвёртого ранга его никак не повысить до третьего — требуется непременно купить

другое и вкладывать единицы талантов уже в него. И все действительно эффективные заклинания стоят дорого, причём исключительно в 'желтых' монетах. Короче, развивать магов по силам только кланам или богатым игрокам. Даже среди них практически не встречается 'специалистов широкого профиля' — проще сосредоточиться только на чём-то одном. А просто так приобретать магические способности бесполезно из-за потери 'жизни' и 'силы'. Впрочем, существуют ещё и 'стихийные маги', 'маги природы' и тому подобное, но это другая тема с соответствующим набором весьма оригинальных 'особенностей'. Потому-то я даже не смотрю сейчас в ту сторону, хотя и не готов полностью зарекаться.

И напоследок выяснил информацию об очередном кольце-артефакте, которое появилось на моём пальце:

'Эвакуатор'.
Класс: 'артефакт'.
Вес: 0,005 кг.
Прочность: неразрушимое.
Полностью блокируются все входящие эффекты сверхкритических и смертельных ударов.
При падении уровня здоровья до 1 % мгновенно переносит владельца в любое ранее зафиксированное им место (изменяемо неограниченное количество раз).
Откат после срабатывания: 6 часов.

В моём случае просто бесценная вещица, пусть и с таким длительным откатом. Раньше о подобных артефактах слышать или читать не доводилось, хотя пару раз наблюдал эффект их срабатывания. На нашем директоре клана, кстати, решившим показать свою удаль и героизм. Теперь я понимаю, откуда у него такая уверенность в своей неуязвимости, которую он всем показательно демонстрировал, упирая на свои способности в магии. Да, он маг и маг весьма сильный, что при его доходах и доступе к закромам клана вполне объяснимо, вот только одной силы явно недостаточно, чтобы побеждать элитных монстров. Требуется уметь пользоваться головой и не лезть под сокрушительные удары, ибо против них даже 'щит маны' первого ранга не всегда спасёт.

Для порядка ещё разок, хорошенько запутав следы, прогулявшись по воде, отправился к стихийному роднику. Там удобно заниматься творчеством, оставаясь за спиной 'Медевежутя'. Да и 'Живой воды' стоит ещё набрать, у меня теперь

есть пустые бутылки из-под 'стихийного ингибитора, а в 'уникальной' книге по алхимии нашлось и упоминание о её дополнительных свойствах и применимости при приготовлении зелий. Короче, чаще всего она являлась катализатором, заметно повышая эффект полученных из сырья субстанций. По пути играючи собирал редкие лесные травы: с моим огромным 'восприятием', система подсвечивала их самих и их названия издалека. Очень удобно. Кстати, покопавшись в справке, узнал что 'пространственный карман' не обеспечивал эффекта 'вечного хранения' для своего содержимого. Имеющие ограниченный срок годности продукты и компоненты в нём портились, как в самых обычных сумках, и купленная 'сумка травника' оказалась весьма востребованной, благо её можно убирать в 'пространственный карман' вместе со всем содержимым. Потому травы складывал только в неё, ибо они редко хранились дольше двух дней сами по себе. Тот же срок имелся и у животных компонентов, извлечённых из убитых монстров. По уму стоило их сегодня же переработать на зелья, которые уже не портятся. Вот всем этим сегодня и займусь, если никто не помешает.

Набрав воды, под самым носом у вечно дрыхнущего медведя, устроился неподалёку от него и решил первым делом сделать нож из купленного у торговца Шавы лезвия. Материал для ручки ныне имелся самый подходящий — рог демона. Эти рога, как правило, именно на рукояти оружия высших классов и идут. Если повезёт — получится нечто особенное. Достав инструменты, лезвие и точило, легко вошел в творческое безумство. Мои руки сами прекрасно знали, что им нужно делать, потому оставалось лишь наблюдать за превращением отдельных частей в целый предмет, очень красивый, кстати: тёмно зелёное лезвие, по которому изредка пробегают едва заметные глазу искорки, тёмная рукоятка, с проточенными бороздками для лучшего удержания в руке. Хоть полностью бесшумным творческий процесс не остался, медведь так и не проснулся.

Работа с костью 30/30.

Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.

Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кости 30 %.

Совмещение материалов 30/30.

Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.

Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов при их создании и ремонте с использованием совмещения различных материалов 30 %.

Вполне ожидаемо подросли профильные таланты, не зря же я сидел в агро-зоне Мест-Босса, пусть и с самого краю. Получилось же следующее:

'Охотничий нож (необходимо дать имя)'.
Класс: 'эпическое'.
Уровень: 10.
Опыт: 10000/11000.
Вес: 0.22 кг.
Прочность: неразрушимый.
Возможный урон по цели: 4*сила удара (физический колющий, физический режущий); 3*сила броска (физический колющий).
40 % шанс нанести жертве кровоточащую рану.
Дополнительный урон: 1*уровень предмета (ментальный).
Свойства: прокалывает щит маны любого ранга, при ударе жертва гарантированно получает 2-х секундную дезориентацию от боли.
Разделка добычи: 100.
Требуется сила: 20, подвижность: 20.

Взглянув на полученные свойства, захотелось назвать его 'Магоедом'. Ибо самое ценное в нём — как раз свойство прокалывания щитов маны. Со здоровьем у магов дела не очень хороши — мало его, одним словом. Крепкую броню они тоже не носят — 'силы' не хватает. Главная их защита — это заклинание 'щит маны'. Он способен отразить или поглотить практически любой урон, кроме ментального и некоторого другого, ещё более редкого. Вот только при активации щита маг уже не может сдвинуться с места. Вернее может, но тогда спадает сам щит и его необходимо поднимать вновь, а это требует дополнительных затрат маны. Потому во время битв маги стоят на одном месте позади обычных бойцов и пускают во врага свои боевые заклинания или подлечивают союзников. Опытные колдуны, у кого имеются ёмкие накопители маны, мгновенно восстанавливают щит при каждом шаге, не сильно стесняя свою подвижность. В стремительную атаку, естественно, они не бегут, но постепенно подтягиваются за союзными воинами, дабы сохранить действенность своих заклинаний, которые заметно слабеют в зависимости от дальности применения. Только заклинания первого ранга избавлены от последнего недостатка, вот только усвоить их не каждый колдун сможет. В бою воина

против мага, или даже нескольких воинов против одного мага, преимущество имеет именно маг, если только не растеряется. Воины просто не смогут быстро сбить его щит, а магу никто не мешает, оставаясь на одном месте, легко поджаривать их боевыми заклинаниями. Тем остаётся держаться на приличном расстоянии, вынуждая мага растратить запас маны и тогда уже истощить его щит непрерывными атаками. Но маги — игроки далеко не бедные, у них обязательно найдутся при себе заполненные накопители маны и зелья, повышающие её естественную регенерацию. В лучшем случае складывается патовая ситуация, когда никому не удаётся одержать верх. Потому оружие, способное пробивать магические щиты, исключительно ценится и является истинным достоянием кланов. Его даже на рейды бойцам не выдают, только на групповые турниры.

Кстати, требования к пользователю у 'эпического' оружия растут с его уровнем. Потому прокаченный 'эпик' слабому бойцу ничем не поможет. Этот нож получился сразу десятого уровня, и имеет требования к игроку, которые достигаются где-то около тридцатого.

Закончив с ножом, приступил к изготовлению перчаток, достав соответствующий рецепт из книги по кожевенному делу. На них пошла кожа демона, правда, имеющаяся выкройка позволяла сделать лишь один набор перчаток. Такая вот мелкая несправедливость — демон большой, а содрать с него кожи много не получается. Зато узнал о ещё одном полезном свойства 'Живой воды', уже применительно к кожевенному делу. Она способна выступать как клей, сращивая разрезы кожи воедино. Не требуется шить и немного снижается расход материала. В общем, перчатки получились на славу — тонкие, прозрачные и без единого шва.

'Перчатки Крепкого Хвата Мастера-Охотника из кожи демона'.

Класс: 'легендарное'.

Вес: 0,07 кг.

Прочность: 1001/1001.

Защита: кисти рук.

Стойкость к урону оружия: 60 колющего, 50 режущего, 5 рубящего.

Стихийная стойкость: 15 вода и воздух, 20 огонь.

Свойство: 'крепкий хват', невозможно выбить из руки оружие, допускается длительное удержание противника при достатке 'силы'.

Особенности: при удержании противника теряется прочность.

При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Мастер-Охотник' полезные качества каждого увеличиваются на 10 % за каждый дополнительный предмет.

Забавно, удержание противника — это ведь тоже один из уникальных талантов паладинов, которым те часто пользуются, удерживая Босса, когда его бьют дамагеры (жаргонное слово, обозначающего игрока, наносящего цели группы основной урон). А тут нечто подобное обеспечивается обычным предметом. Вернее, не 'обычным', а 'легендарным', но всё равно. При возможности испытаю и проверю, чем оно отличается на практике.

По дороге к месту, где я некогда удачно пережил ужасно холодную ночь, мне встретился кабанчик подозрительно высокого десятого уровня. Не Босс, а просто обычный моб. Для здешних мест всё равно явление совершенно нетипичное, новичкам такого сложно забить даже толпой. Сняв невидимость, привлёк его внимание и обнулил одним ударом нового ножа, когда тот сердито бросился на меня.

> Поздравляем, вами открыт талант 'колющее и режущее оружие' (кинжалы, ножи, копья и т. п.)! 1/10 (справка)
>
> Увеличивается эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов.
>
> Текущее значение 1 %.

И действительно, охотник я или нет? А если да, то почему ножом практически не владею. Теперь этот недостаток устранён хотя бы на один процент. С кабана законно выпало десять медных монет, шкура и прочие полезные ремесленникам потроха. Но более всего я заинтересовался мясом, планируя пустить его в готовку.

Моя персональная вырубка ещё не восстановилась, снова превратившись в девственный лес, и заготавливать дрова не пришлось. Разведя костёр, достал из алхимического набора котелки и первым делом сварил себе самый обыкновенный борщ. На 'Живой воде', естественно, другой просто не имелось в

наличии. Получилось исключительно вкусно и прибавило ещё сотню процентов к регенерации здоровья на пять часов. То есть 'заряженная' вода в составе других продуктов действует дополнительно с выпитой ранее. Забавно.

Следующим на очереди стало приготовление промежуточных субстанций для различных эликсиров. Сердца монстров шли на зелье увеличивающее 'силу' или 'выносливость', печень могла поправлять 'жизнь' или подстёгивать 'регенерацию', в зависимости от метода приготовления и дополнительных присадок. Из желчи получалось хорошее противоядие, впрочем, яды из неё тоже можно сделать при наличии соответствующих рецептов, которых в имевшихся у меня книгах не нашлось. Ядоварение — вообще отдельная профессия, хоть и являющаяся разновидностью алхимии. А вот неизвестная субстанция, извлечённая из демона под названием 'махрил' шла на приготовление эликсиров регенерации маны. Пока все эти субстанции не испортились, последовательно переработал их на промежуточные зелья. Те уже способны храниться неделю. За этот срок их необходимо превратить в настоящие эликсиры, добавив к ним специальные компоненты — 'стабилизаторы' и усилители. Торопиться мне сейчас некуда, поблизости никого постороннего, потому продолжил работу, создавая кондитерские изделия с включением дополнительных субстанций внутри. К вечеру, когда с неба спустилась ночная темнота и прохлада, у меня образовался некоторый запас следующей продукции:

'Конфета здоровья'.
Класс: 'уникальное'.
Вес: 0,01.
+100 пунктов здоровья за 3 сек. — 20 штук.

'Конфета жизнестойкости'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0,01.
Регенерация +100, длительность действия 30 минут. — 20 штук.

'Конфета силы'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0,01.
Сила +50, длительность действия 30 минут. — 20 штук.

'Конфета выносливости'.
Класс: 'уникальное'.

Вес 0,01.
Выносливость +100, длительность действия 30 минут. — 20 штук.

'Конфета притока маны'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0,01.
Регенерация маны +100 длительность действия 3 часа. — 10 штук.

'Конфета антидот'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0,01.
Стойкость к ядам: +70, длительность действия 30 минут.
100 % вывод ядов из организма за 20 секунд. — 40 штук.

Собственно, из одного сердца или из одной печени выходило двадцать порций эликсира, которые закручивались в небольшие конфеты. Чтобы получить такие высокие характеристики требовались не только 'уникальные' рецепты из 'уникальной' книги, но и соответствующие ингредиенты. То есть, варить что-либо из сердец и мобов десятого уровня просто не имеет смысла, продукция окажется откровенно слабой. Сделанные мной конфетки не стыдно и на аукцион выставить, гарантированно уйдут по золотому штучка. Нечто подобное выдаётся турнирным бойцам, нам в рейды обычно заметно худшее выделяли. По идее, даров леса хватало для приготовления и других полезных зелий, но эту ночь я решил поспать как свободный чёрный человек в среде своего естественного проживания — свернувшись калачиком под ближайшим кустом. Холода можно больше не бояться, а под активной невидимостью меня ни один здешний моб не найдёт.

***

Некая закрытая зона виртуального пространства, внешне похожая на большой средневековый замок.

— Андрей, чего сидишь с такой мрачной рожей? Никогда ранее за тобой подобного не наблюдалось! — спросил сидящего за большим круглым столом одинокого мужчину, в ком знающие сразу бы опознали модератора игры Ария, другой мужчина, вошедший в зал и севший на ближайший к нему стул.

За ним в зал вошли ещё четверо, усаживаясь на стулья,

стоявшие вокруг стола.

— Не хочешь, не рассказывай, — ещё раз обратил внимание на Ария его сосед. — Знаю, у тебя возникала какая-то проблема с последней жертвой.

В зале прибавилось ещё двое.

— Сейчас, Ромыч, все соберутся, и тогда всем расскажу, дабы не повторять каждому по отдельности, — тяжело вздохнул Арий.

— Неужели твои проблемы таковы, что о них стоит знать всему совету? — назойливый Ромыч никак не хотел отставать от своего старого приятеля.

Между тем стоящие вокруг стола стулья оказались занятыми, и лишь большое председательское кресло пока пустовало.

— Мои личные проблемы? — в глазах Ария вспыхнул огонь, а в голосе прорезался острый металл. — Это уже не мои личные проблемы, теперь это НАШИ ОБЩИЕ проблемы! Вы не хотели помочь мне решить одну мелкую проблемку, но теперь из-за неё может произойти крушение всех планов, ради реализации которых мы тут сейчас собрались.

— Ой, не говори ерунды! — попытался отмахнуться от такого громкого заявления Ромыч. — Как может один игрок, сильно не захотевший стать мышкой для твоей кошки, помешать нашим ГЛОБАЛЬНЫМ планам? Он ведь только один и за ним никто не стоит.

— В последнем я сильно сомневаюсь, — металл в голосе Ария превратился в зимнюю стужу, мгновенно парализовавшую всех присутствующих. — Как иначе можно объяснить факт, что он ОДИН УБИЛ МЕНЯ И МОЕГО ДЕМОНА? При этом не сильно перенапрягшись. Да, финала схватки я не видел, но демон не вернулся ко мне — значит погиб. Более того, мне даже не удалось своими глазами разглядеть противника. У него какая-то непонятная маскировка, моего сотенного демонического 'восприятия' не хватало, чтобы его увидеть. Я даже не поднял щит маны, чтобы разглядеть, кто мне противостоит. Лишь по следам удавалось определять, где примерно он находится, и бить со всей мощи по площадям. От моего огонька, кстати, ему тоже показалось не сильно жарко. Можно предполагать какие-то особые вещи, но мой помощник, перекинувшись зверем, последний раз видел его в самых обыкновенных обносках. И при этом он использовал неизвестное 'эпическое' оружие, с которым я тоже чуть позже познакомился. Удар в затылок и всё, привет! Ты только представь ещё раз — нуб нулевого уровня завалил прокаченного Архидемона сотого. Один, без внушительной толпы поддержки, которая ему бы особо и не помогла.

— Давненько нам никто здесь не рассказывал таких красивых

сказок! — в зале появился последний человек, заняв большое кресло. — Я понимаю, Арий, у тебя что-то временно не получилось, бывает, но сейчас не самое лучшее время для шуток.

— Я не шучу, Бертран! — громко выкрикнул сильно возбудившийся Арий. — Я считаю, кто-то из нас помог тому игроку и продолжает помогать, дабы помешать в нашем общем деле!

— У тебя есть чем подтвердить свои слова? — голос председателя сильно захолодел.

— Прямых доказательств, к сожалению, нет, лишь одни наблюдения и упрямые факты, которые говорят сами за себя, — модератор явно сдулся, но не собирался отступать.

— Хорошо, — председатель устроился удобнее в своём кресле и, окинув собравшихся в зале людей, добавив: — Время пока есть, рассказывай подробности с самого начала.

На некоторое время Арий погрузился в себя, подбирая слова и факты, после чего решительно поднял понурившуюся, было, голову.

— Всё началось в момент, когда выданная мне по жребию для усиления личного демона жертва смогла ускользнуть прямо из зала суда.

— Я помню, ты там какую-то особо хитрую комбинацию собирался провернуть, — показал свою осведомлённость председатель Бертран.

— Да, — не стал отпираться модератор. — Все мы знаем, что для быстрого усиления личного демона требуется много погубленной божественной благодати. Именно потому в качестве жертв лучше всего подходят жрецы и паладины. Всё равно нам нужно от них избавляться. Когда мне выдали подходящую жертву, я решил перед закланием хорошенько усилить её, подсунув под его меч тёмного жреца. За его убийство тот получил не меньше тысячи божественной благодати сразу, а может, и гораздо больше. Жрец ведь был далеко не рядовым богохульником. Паладина, значит, мы быстро повязали прямо на месте и привели в суд. Дальнейшая процедура вам всем хорошо знакома. Вот только жертвенная овечка оказалась хитрой или её кто-то заранее предупредил, в чём я всё больше и больше убеждаюсь. Перед самым вынесением приговора он просто исчез. Система сообщила об экстренном удалении тем игроком своего персонажа с одновременным созданием нового, но его погубленной благодати мой демон не получил, так как он получил статус 'беглого преступника', дополнительно закреплённый наложенным на его учётную запись штрафом.

Собравшиеся за круглым столом люди внимательно слушали

рассказ своего коллеги, подмечая для себя интересные моменты. Больше всего некоторых из них заинтересовал метод 'дополнительной прокачки жертвы перед самым закланием'. Они уже прикидывали, как осуществить нечто подобное в самое ближайшее время. Арий же выдержав некоторую паузу, продолжил свой рассказ:

— Всем нам хорошо известно, как найти и обнулить 'беглецов'. Сколько их было в прежние годы, изрядно наловчились. Правда, сделать это в нубятнике несколько сложнее, чем в большом мире, из-за присутствующих для нас ограничений, но и там нет неприкасаемых. На следующий день клиента уже ждали около базовой 'поляны возрождения' мои агенты, с заданием вызвать меня, как только заметят его. По-другому, сами знаете, прямого доступа туда нам нет. Но мне и положенных для разбирательства дела пяти минут должно было хватить, чтобы окончательно закрыть вопрос. В ближайших к поляне деревнях тоже велось дежурство. Ему просто некуда было деваться. Но тот игрок никому из моих людей не показался на глаза, да и в деревнях не объявился. Он сразу же направился в лес, где, по моему мнению, вызвал кого-то из нас, с кем у него имелся договор о помощи.

Такое заявление было встречено собравшимися с явным неодобрением, но Арий не обратил на него внимания.

— Только этим можно объяснить всё последующее! — чуть громче добавил он, оглядев недобро смотрящий на него коллектив коллег. — По словам моих агентов, он в одиночку сумел завалить бродившего неподалёку Рейд-Босса, который появился в результате проводимой нами подготовки к глобальному инвенту (жаргонное слово, обозначающее значимое изменение или событие). Система вообще слишком оперативно отреагировала на наше вмешательство, впрочем, к этому имелись все основания. Но представьте, 'новорожденный' ОДИН валит монстра выходящего за сороковой уровень, если перевести усиление того Босса на обычные мерки. Причём, даже не заходя в деревню. То есть, оставаясь босиком и с палкой в качестве оружия. Вы в это поверите? Вот и я нет. Позже удалось выяснить, что у него имеется неизвестное 'эпическое' оружие, пусть и не раскаченное, иначе бы ему не хватило под него личных характеристик.

Зал молчал и думал. Размышления так и читались на лицах собравшихся. Впрочем, каждый представлял что-то своё, но червячки сомнений в присутствии предателя уже сумели прогрызть себе тайные ходы в их души.

— Кроме 'эпического' оружия беглец получил и средство для

разведения огня, которые в 'детском саду' строго запрещены к продаже — вы это не хуже меня знаете. Я сам видел свежее кострище на месте его ночной стоянки в лесу, — между тем, Арий продолжил рассказывать. — По моей указке его бывший клан оплатил 'право охоты' и его стало легко найти. Отправив вслед за ним пару оборотней, через пять часов узнал об их провале. Беглец расправился с ними обоими. Играючи расправился. Меня сильно взбесила его наглость и, пользуясь подвернувшийся возможностью, я устроил ему 'Дух Севера' максимального уровня.

— Так значит, это ты нубятник выморозил? — недовольно буркнул председатель. — Мог бы хоть меня поставить в известность, а то я устал отсылать обратно тысячи жалоб игроков. И, по твоему лицу вижу, не помогло и это, так?

— Так, — кивнул Арий. — Я не могу объяснить, как он смог пережить холод в лесу, не имея нашей стойкости. Вещей такого уровня защиты не имеется в принципе. Прокачаться естественным образом? Нереально! Что ещё больше укрепляет подозрение в оказании ему помощи если не со стороны кого-то из нас, то от наших прямых подчинённых точно. Или же остался лишь один вариант…

— Говори! — потребовал председатель.

— Он до сих пор остаётся паладином с поистине огромной божественной благодатью и нулевым уровнем. Надо ли объяснять, что для всех нас это значит? — Арий торжествующе обвёл взглядом собрание, заметив у кого-то лишь лёгкую растерянность, а у кого-то и настоящий страх — многое вложили эти люди в скорое изменение игрового мира к своей пользе и теперь боялись всё потерять.

— Его необходимо немедленно уничтожить! — безапелляционно заявил Председатель, резко ударив кулаком по столу.

— Без меня! — Арий устало откинулся на спинку стула. — Я уже потерял кучу денег, сильно прокаченный 'эпик' на 'восприятие' и своего демона, оставшись практически голым.

— Призови другого, — посоветовал ему настырный сосед.

— Ха, легко тебе говорить, 'призови'! — снова вскинулся пострадавший от неожиданного удара судьбы модератор. — Где мне взять сейчас подходящую жертву, когда вы их всех уже расписали для усиления своих демонов? Да и призовётся теперь, в лучшем случае, лишь обычный рогоносец, а не полноценный Архидемон. Если ты, Ромыч, уступишь мне свою очередь, так и быть, частично восполню потерю. Или ты мне предлагаешь полудохлым бесом без всякой магии обойтись?

— Нет, но… очереди не уступлю! — твёрдо ответил тот. — К

тому же после запуска инвента призывать станет значительно проще.

— Ага, только на развитие подходящих жертв больше не останется, — хмыкнул Арий. — В кланах руководство уже знает, как развивать свои 'тёмные половинки', потому нам почти ничего не достанется. Своих палов они без нас быстренько подъедят.

— Всё, хватит! — председательский кулак снова стукнул по столу. — Нам сейчас категорически нельзя допустить, чтобы тот беглец покинул нубятник.

— Не покинет, — Арий опять откинулся на спинку стула, разговор на повышенных тонах его изрядно утомил, и, заметив вопрос во взгляде председателя, пояснил: — Час назад я внёс в его учётную запись пункт 'бета-тестер' и выдал кое-какое особое задание. Пришлось грубо нарушить несколько инструкций и произвести пару незаконных операций. Прошло удачно, тупой арбитр не вмешался, иначе я бы сейчас с вами не сидел. Большего, увы, ему сделать система не позволяет. Если он пройдёт через любой стационарный портал, то окажется на свалке непроходимых данжей (жаргонное слово, обозначающее 'подземелье с монстрами'). Если уж команды тестеров не смогли пройти их, выдав тем путёвку в большую жизнь, то и ему там ничего не светит.

— Ты хорошо поработал, Арий, — председатель перестал хмуриться напоказ и решил морально поддержать своего подчинённого. — Взял ответственность на себя, сильно рисковал не только одной репутацией. Потери постараемся компенсировать в самое ближайшее время. Против беглеца пока ничего не предпринимай, завтра произойдёт запуск финальной части долгожданного эвента, над которым мы вместе работали последние три года. Беглец от нас всё равно никуда не денется. А теперь пора обсудить детали завтрашней операции, ради которой мы сейчас здесь собрались…

Глава четвертая

Поздравляем, вы благополучно пережили критическую ситуацию, связанную с ночным холодом.

Все ваши заслуги и достижения предыдущего дня окончательно зафиксированы, теперь вы не потеряете их в случае случайной гибели и последующего возрождения.

Система порадовала меня своим сообщением, когда я утром открыл глаза. В этот раз никаких достижений или чего-либо подобного: всё уже получено ранее. С достижениями действительно хорошо подниматься, вот только появляются они редко и не всегда исключительно по понятной схеме. Иногда система может щедро наградить за что-то совершенно незначительное, а порой и за отчаянный героизм ничего не даст. Просто какие-то мелкие, но, тем не менее — обязательные условия окажутся невыполненными, а полной информации о том, как можно заработать награды — нет, лишь по самому рядовому и хорошо изученному. Опять же руководство кланов наверняка знает больше, просто не спешит делиться информацией с рядовыми бойцами. И строить своё развитие только на одних достижениях глупо. Хотя для меня сейчас просто нет другого варианта. Впрочем, если посмотреть правде в глаза — я уже достиг верхнего предела, желать большего уже как-то неприлично.

Отправив в рот кусок жареного мяса и запив его дозой 'Концентрированной Живой воды', занялся сбором даров леса впрок. Некогда ещё вначале своей игровой жизни приходилось активно заниматься травничеством, потому хорошо помню все сложности этой профессии. Главная из них — чрезмерно большая конкуренция. Эту профессию по возможности берут и развивают практически все игроки, когда-либо выходящие за пределы населённых пунктов по какой-либо надобности, ибо она теоретически позволяет заработать немного монет попутно с другими делами. Кланы же вообще имеют целые подразделения добытчиков, прочёсывающие леса мелким гребнем под защитой крепкого боевого отряда. В связи с чем, в большом игровом мире одиночному игроку найти редкое растение или ягоду практически нереально: всё выгребли отряды заготовителей и профессиональные сборщики. Лишь всякую широко распространённую ерунду, за которую в городе заплатят

несколько медяков или, если повезёт — 'беленькую' монетку что тоже неплохо. Более того, за места произрастания действительных редкостей ведётся настоящая борьба, иногда переходящая в вооруженные стычки и даже небольшие войны. Всё это из-за того, что появившееся ценное растение не сразу набирает максимум полезности. Ему требуется простоять несколько дней и только тогда оно даст желательный эффект при последующей переработке. Здесь же в 'детском саду' практически не встречается игроков с высоким 'восприятием', другие 'редких' и более растений просто не замечают. И лес буквально зарос ими, если судить по светящимся перед моим взором силуэтам и подписям с названиями. Понятное дело — мне всё подряд рвать не нужно, да и 'сумка травника' имеет ограничение по массе, но набрать запас действительно полезного для собственной алхимии крайне необходимо. Когда выйду отсюда, нужные ингредиенты придётся покупать на аукционе за весьма приличные деньги, да ещё и не всё продадут.

Собирая дары природы, вдруг заметил следы постороннего присутствия неподалёку. Игроки в лесу мне попадались и раньше, спеша по каким-то своим делам, я же просто не обращал на них особого внимания: меня они не видят, и хорошо. Сейчас же мой слух уловил какие-то подозрительные звуки, судя по всему, кто-то громко плакал, оставаясь на одном месте. Поддавшись на уговоры собственного любопытства, последовал на звук, обнаружив сидящую прямо на земле молодую девушку нулевого как и у меня уровня с двумя забавными хвостиками волос на голове. Одета она была в самую обычную куртку новичка, штаны с парой хорошо заметных дырок, но на ногах имелись вполне приличные с виду сапоги. Девушка громко рыдала, размазывая слёзы по своему лицу. Странно, что на её стенания ещё не один агрессивный моб не среагировал. Немного удивился самому факту её нахождения в 'Тёмном лесу' — с её уровнем сюда ходить не стоит, а потом вдруг вспомнил о себе самом. Потому решил подойти и узнать, что так сильно расстроило эту 'малявку', заодно выяснив, как она вообще попала сюда.

— О чём слёзы льёшь, молодая красавица? — спросил её, предварительно отключив невидимость.

Перемазанное слезами и грязью лицо девушки оказалось весьма миловидным, но действительно совсем юным. При прямом голосовом контакте моя скрытность переставала действовать, и она могла меня увидеть.

— Ой, а кто вы? — она вдруг увидела немного расплывчатую из-за действия специфической одежды Мастера-Охотника человеческую фигуру, присевшую перед ней на корточки, но

главное — поток слёз прекратился.

— Я здешний Лесник! — представился ей, хотя мой ник ей сейчас прекрасно виден. — Или Леший, если тебе так более приятно, — добавил чуть погодя, выдержав небольшую паузу.

— Леший! Конечно же Леший! — девичьи слёзы окончательно высохли, а неожиданно выскочившее системное сообщение повергло меня в шок:

> Внимание! Вам предложена уникальная возможность сменить своё игровое имя 'Драз', полное имя 'Драз из Колотеевки' на 'Леший'.
>
> Операция необратима.
>
> Принять? Да/нет.

Нажав на 'Да' получил окончательное подтверждение, что это не обман зрения, хотя очень хотелось обмануться:

> Поздравляем! Теперь ваше основное и единственное имя — 'Леший' (учётная запись изменена).
>
> Вы можете разрешить показ своего имени и уровня для всех прочих игроков исключительно по своему желанию (постоянный активный режим 'инкогнито').
>
> Показать ваше имя и уровень находящемуся рядом с вами игроку с именем 'Мелиса'?
>
> Да/нет.

Нажав 'Да', услышал восторженный вопль:

— Ой, неужели и вправду получилось?! — лицо девушки обрело восторженный вид.

— Чего получилось? — я всё ещё не понимал происходящего, ибо о возможности быстрой смены ника, без долгой и нудной перерегистрации цифровой учётной записи в реальности не имелось даже слухов, а про бесплатное полное 'инкогнито' и нечего говорить.

— А меня ведьма в деревне наградила умением давать вещам или другим людям подходящие для них истинные имена и некоторые возможности, — немного смутившись, ответила девушка. — Правда, вероятность только один процент. Ты подошел как невидимка и выглядишь как настоящий леший. Вот я и попробовала проверить своё умение на тебе. Сработало!

— Интересно, за что она тебя так облагодетельствовала? —

продолжал осыпать малявку своими вопросами.

— Да я пристала к ней и долго просила, научи чему-нибудь, да научи! Вот она меня и научила, заказав неделю не появляться у неё во дворе, — ещё больше смутившись, ответила эта пигалица. — Мне даже Большое достижение дали 'Великое Занудство' называется и полный талант 'общение' открыли.

Час назад я мог по праву считать себя здесь самым хитрым, способным походя ломать все устоявшиеся нормы поведения и правила прокачки, а, оказывается, где-то рядом ходила эта… девочка или уже девушка. Нет, скорее ещё девочка, если судить по речи и ярким фонтанирующим незамутнённым эмоциям.

— А здесь, тогда как оказалась, причём, совсем одна? — моё любопытство разгорелось ещё сильнее. — Неужели тебя сюда та ведьма послала?

Прежде чем ответить, девочка снова хлюпнула носом и едва опять не разревелась, но всё же сдержала себя.

— Меня сюда охотник Пран послал, — ещё пару раз всхлипнув в попытке остановить поток сырости, она начала рассказывать о своих приключениях. — Я хочу стать настоящей охотницей и пристала к нему, дабы он меня научил. Он долго отнекивался и предлагал заняться какой-то ерундой, но потом сдался и выдал мне самое настоящее задание по всем правилам. Если я принесу ему три волчьих хвоста из 'Тёмного леса' он даст мне класс 'Охотник'. Более того, он мне выдал старое копьё и драные сапоги. И если я до сегодняшнего вечера не принесу ему те хвосты, он сильно обидится, и меня не пустят переночевать в деревню.

— И ты решилась пойти сюда одна? — уровень, хм, бесшабашности этой девочки явно превысил мой собственный.

— Ну почему же одна, — она опять начала шмыгать носом. — Охотник направил со мной двоих парней восьмого уровня, которые брали у него задания. И поначалу они действительно помогли мне победить одного волка второго уровня. Вот только когда он упал, я положила на землю копьё, дабы получить с него хвост, а один из них подхватил его и снял весь лут (жаргонное слово, обозначающее предметы, выпадающие с поверженных противников), нагло оттолкнув меня. После они убежали, оставив меня здесь одну. С чем я теперь стану охотиться? И как теперь возвращаться в деревню?

Да уж, похоже, тот охотник её решил крепко наказать за то самое занудство. Далеко не всё можно получить с помощью него. Выдал парням хитрое задание проучить малявку. Хотя те игроки запросто могли действовать и по собственной инициативе. А беде можно легко помочь, к тому же из этого выйдет неплохое

развлечение, а то одиночество действительно уже постепенно достаёт, отвык я от него, если честно.

— Ты и вправду хочешь стать настоящей охотницей? — спросил снова пригорюнившуюся девочку.

— Конечно же хочу! — сразу же отозвалась она. — Мне действительно нравится гулять в лесу и истреблять опасных зверей кидающихся на людей.

— А ты знаешь, о том, что охотником быть весьма непросто? — продолжил мучить её своими вопросами.

— Я сильная! — ответила она. — Хочешь, покажу тебе свои характеристики?

Внимание! Игрок Мелиса уровень 0 хочет показать вам свои личные данные.
Принять? Да/нет.

Чисто машинально нажал 'Да', хотя поначалу хотел ответить 'нет'.

Имя: Мелиса. Социальный статус: 'юниор'.
Уровень 0.

Базовые характеристики:
Жизнь — 8
Сила — 10
Подвижность — 4
Восприятие — 1

Вторичные характеристики:
Выносливость — 6
Ловкость — 5
Скорость бега — 10
Регенерация здоровья — 10

Таланты:
Общение.
Владение колющим оружием.

Активные умения:
Дать истинное имя.

Достижения:
Великое Занудство.

Собственно, на этом всё. Подробностей при такой передаче не показывается. Тем не менее, характеристики казались подозрительно высокими. С другой стороны, учитывая десять баллов с полученного достижения, и всё же откуда столько 'вторичек'?

— Откуда у тебя столько 'скорости бега' и такая сильная 'регенерация'? — спросил её, после ознакомления.

— Это за мной одна бешеная бабка, которой я сильно не понравилась по всей деревне с крапивой половину вчерашнего дня бегала, — нехотя призналась она. — Я её-то особо не упрашивала, а она за что-то взъелась. Пришлось прыгать через заборы и ходить кругами, пока та окончательно не выдохлась. Но и она успела меня несколько раз крепко отхлестать, до сих пор вся спина чешется.

Между тем та 'бешеная бабка', судя по всему — деревенская травница, неплохо прокачала этой пигалице вторичные характеристики и даже немного первичных. Потому можно считать — принесла однозначную пользу.

— Судя по всему, своими выходками ты развеселила всю деревню, — выдал я окончательный вердикт.

— Многие смеялись, это правда, а игроки крутили пальцем у виска, — не стала скрывать она. — Зато не скучно. А то предлагаемые в деревне задания совсем не интересны — сплошная мелкая суета, которой мне и дома от родителей хватает.

Я же сделал для себя вывод, что девушка отнюдь не так проста, как кажется на первый взгляд. Сейчас мало кто может вот так запросто жить с родителями, а не в специальном заведении для детей и подростков, и тем более получать от родителей кучу поручений. Это явный признак их большого достатка и высокого социального положения в обществе. Да и в игру она пришла именно играть, а не проживать жизнь, как многие другие игроки. Для меня самого это обстоятельство совершенно несущественно, ибо в реальном мире за мной никого и ничего нет. Но если другие игроки, случайно оказавшиеся на моём месте, поймут, кто перед ними находится, то у девочки и её родителей могут появиться неприятности. 'Фантазия' уже далеко не просто игрушка.

— Я могу помочь тебе выполнить задание охотника и действительно почувствовать себя охотницей, — сделал девочке своё предложение. — Но тогда ты должна строго слушаться и выполнять все мои команды, иначе ничего не получится. Готова ли ты пойти на такие условия, Мелиса?

— Ты действительно мне поможешь? — она подняла на меня свой взгляд, полный удивления и робкой надежды.

— Меня это не сильно обременит и хорошо развлечёт, — поведал ей основную суть своих мотивов.

— Но у меня совсем нет никакого оружия… — она опять стала хлюпать носом, а глаза повлажнели — похоже, потеря копья сильно сказалось на её душевном самочувствии.

— Оружие мы тебе сейчас сделаем! — заверил её, что совершенно ничего не потеряно, и распускать нюни сейчас не стоит. — Следующий раз, если возникнет аналогичная ситуация, просто убирай оружие в инвентарь, простая сумка у тебя, погляжу, есть. Да, даже длинное копьё туда легко поместится, если хватает свободных ячеек. Игровые условности многое позволяют, — добавил в конце, присматриваясь к тонкому, но совершенно прямому деревцу, растущему неподалёку.

Едва я им сильно заинтересовался, подсказка системы выдала его название — 'ясень' и показала степень редкости, оказавшейся исключительной. Подойдя к нему, коснулся рукой — приятное чувство тепла не оставляло сомнения — материал для поделок самый подходящий. Срубив за четыре!!! удара своего 'уникального' топора это деревцо, применил 'распознавание', наглядно убедившись в высокой прочности длинной палки, превышающей пятьсот единиц. На корню деревцо имело прочность ещё выше, учитывая силу моих ударов и множитель рубящего урона от оружия. Сменив топор на нож, счистил в некоторых местах кору и заточил один конец. Затем этот же конец обработал точилом, придавая ему наиболее правильную исключительно гладкую форму, а в завершении навил на него последнюю из имеющегося запаса полоску кожи демона, обработав её 'Концентрированной Живой водой', дабы она превратилась в цельный наконечник повышенной прочности. Получилось следующее:

'Охотничье копьё'.

Класс: 'редкое'.

Вес 2,4 кг.

Прочность: 540/540.

Возможный урон по цели: 5*сила удара (физический колющий).

20 % шанс нанести жертве кровоточащую рану.

Эффект стойкости наконечника: всегда остаётся максимально острым (локальная прочность 999).

Требуется сила: 8, подвижность: 4.

Система же наградила меня за труды новым талантом:

> Поздравляем, вами открыт талант 'работа с деревом'! 1/10 (справка)
>
> Увеличивается эффективность использования данного типа материала для создания из него новых и ремонта потрёпанных изделий.
>
> Текущее значение 1 %.

По идее этот талант могли бы выдать и раньше, благо это не первое изделие из дерева — мой бумеранг тоже сделан из древесного корня. Впрочем, системе виднее. Ещё немного подросло 'совмещение материалов', но не достигло предела, когда требуются вложения.

Передал копьё девочке, одновременно с описанием, дабы та смогла им воспользоваться.

— Редкость! — громко воскликнула та. — Поверить не могу, вот так взять в лесу первую попавшуюся палку и сделать из неё прямо на глазах 'редкую' вещь.

— Во-первых, не первую попавшуюся, а наиболее подходящую, а во-вторых, требуется иметь некоторые таланты, для того, чтобы так получалось, — поправил её, немного поумерив восторги и энтузиазм.

— Покажи мне свои характеристики и таланты, — попросила она меня с некоторым вызовом в голосе.

— Извини, Мелиса, но вынужден тебе отказать, — я сделал свой голос максимально строгим. — Здесь вообще не принято показывать друг другу информацию о себе за очень редким исключением, типа вступления в клан. То, что ты просишь равносильно просьбе полностью раздеться перед тобой. Потому впредь не раскрывайся перед кем-либо и других не проси. Поняла?

— Поняла, — явно обидевшись, буркнула она.

Ничего, впредь станет более осторожной и осмотрительной. И чтобы поднять её настроение, сделал вполне ожидаемое предложение:

— Охотиться пойдём?

— Ещё спрашиваешь! — девушка подпрыгнула на месте, снова переполняясь энтузиазмом.

Я же лишь отметил, что её реальный возраст не более пятнадцати лет, если судить по внешности игрового аватара, которая должна примерно соответствовать тому что есть, а

психологический и того меньше. Прямо как-то непривычно. Сейчас дети быстро взрослеют. А тут просто сама непосредственность. В 'Фантазию' допускали с четырнадцати, то есть с минимального возраста совершеннолетия, когда уже можно смотреть на насилие, принимать в нём ограниченное участие и, хм, заниматься любовью со сверстниками. У несовершеннолетних в игре включены фильтры ощущений, к примеру, боль они чувствуют плохо, чем многие из них пользуются, выбирая класс кулачного бойца и принимая участие в турнирах. Когда они взрослеют, и фильтры отключаются, им приходится пользоваться специальными обезболивающими зельями, которые особой дешевизной не отличаются. За всё приходится платить, и за направление прокачки классовых навыков тоже.

Пройдясь по лесу десять метров со своей новой напарницей, получил 'привет' от системы:

> Внимание! Вы действуете в составе группы, числом более: 1 человека.
>
> Из-за действия ключевых элементов 'героического' класса все ваши характеристики ослабли на: 3 %.
>
> Для возвращения потерянного и исключения потерь в будущем покиньте группу.

Но не это вызвало у меня беспокойство, с моими характеристиками такие потери совершенно несущественны — моя напарница топала как слон! И ещё постоянно наступала на ветки, которые громко трещали под её ногами.

— Я вот никак не могу понять, Мелиса, как ты вообще смогла зайти сюда и не собрать со всего леса злобных монстров? — резко остановившись, спросил её.

— Наверное, они меня боятся! — нагло ответила малявка.

— Действительно боятся, — злорадно ухмыльнулся такому наглому заявлению с её стороны. — Они справедливо считают, что к ним приближается настоящий мамонт, вот и разбегаются, куда глаза глядят.

— Мамонт? — удивилась она.

— Ты совершенно не смотришь под ноги и громко топаешь, — наконец-то объяснил суть своей претензии. — Настоящие охотники ходят совершенно бесшумно и внимательно осматривают землю, дабы не наступить на упавшую ветку и заметить следы зверя. Попробуй идти как я.

Прошелся перед ней туда-сюда, не издав ни единого шороха.

— А я так смогу? — возбуждённо спросила девочка.

— Смотри на землю и на то, как я переставляю ноги, — посоветовал ей, снова показав, как правильно ходить в лесу.

— Ой, 'восприятие' на два пункта увеличилось и талант 'Тихий шаг дали', - пискнула она через десять минут стараний.

— Правильно, — кивнул ей. — Только громко выражать свои эмоции охотники обычно стесняются, иначе все звери от них разбегутся, — в очередной раз попенял на её плохое поведение.

Сам же задумался, почему мне не дали аналогичного таланта. Может я не так сильно старался поначалу, а потом его заменило 'Тайное перемещение'? Скорее всего, так и есть.

Относительно тихо ходить Мелиса научилась только через три часа блужданий кругами по лесу. Специально водил её по местам, где валялось много веток и старательно уводил в сторону от замеченных мобов. Кроме образования моторных навыков тела, позволяющих ставить ноги и правильно смотреть без деятельного участия сознания, у неё подросли соответствующие таланты. Ещё через полчаса стал показывать юной охотнице следы зверей. В моём зрении они подсвечивались действием таланта 'Следопыт', девочке же приходилось всматриваться в землю, ища примятую траву подлеска, отпечатки лап на голой земле и другие возможные проявления. Талант 'Следопыт' открылся и у неё, а 'восприятие' подпрыгнуло аж до семнадцати пунктов. Такие успехи оказались обусловлены близким присутствием парочки кабанов десятого уровня, которые пока на нас не реагировали, ибо Мелиса действительно оказалась старательной девочкой и уже не сильно выдавала шумом своё присутствие.

— Итак, ходить ты почти научилась, — немного похвалил её, — теперь пора найти подходящую для проверки сил добычу.

С этими словами подвёл её к замеченной мной лисе второго уровня, которая сразу же кинулась в нашу сторону. Меня она, естественно, не замечала, полностью сосредоточившись на девочке. Та не сплоховала, встретив её решительный бросок острым наконечником копья. Первый удар получился такой силы, что Мелиса едва устояла на ногах, а проявившаяся полоска здоровья зверя просела практически вполовину. Дальше девочка тоже действовала весьма уверенно, не подпуская рыжую противницу к себе, и нанося ей укол за уколом. Минут через пятнадцать лиса окончательно издохла.

— У тебя есть талант 'Сбор трофеев'? — спросил чрезвычайно довольную своей практически бескровной победой девочку.

— Нет, — недоумённо ответила она. — А как его можно получить? — лёгкое замешательство не продлилось и секунды.

— Подходи к трупу и начинай ощупывать его, попробуй оторвать хвост, и тому подобное, — посоветовал ей.

— Действительно открылся, — заметила она минут через пять. — Только ничего не выпало, — тут она немного погрустнела.

— Теперь просто опусти руку на тело и пожелай взять с него всё причитающееся, — продолжил выдавать ей следующие инструкции. — Поднимется усталость, но так и должно быть. Если ничего не выпадет, продолжай в том же духе, пока не снимешь две медных монеты.

Мелиса старалась, потому уже через пять минут она получила свои первые монеты, едва не запрыгав от радости.

— А ты что с неё можешь снять? — спросила она меня.

Положил руку на труп и 'посмотрел' сам.

— Плохая шкура, хвост, одна мелкая кость, потроха — ничего ценного, — честно ответил ей.

— Почему же мне ничего такого не дают? — в её голосе сквозила большая обида, если и не на меня одного, то сразу на весь окружающий мир.

— Требуется иметь экипированный инструмент для разделки добычи и профильные ремесленные наборы в инвентаре, — пояснил ей специфический момент. — Без них ты снимешь только монеты и всё. Я вообще не представляю, как ты без специального охотничьего ножа собиралась собрать с волков хвосты по своему заданию.

— Мне никто ничего подобного не говорил, — насупилась она. — Если задание дано, нужный предмет выпадает при любых условиях, — по крайней мере, в 'справке' именно так написано, — пояснила она секундой позже. — А где можно достать тот самый охотничий нож? — неожиданно спросила девочка.

— Продолжишь так же хорошо себя вести — расскажу, — пообещал ей, показав рукой на неспешно приближающегося к нам волка третьего уровня.

С ним девочка разобралась опять же без моей помощи и всего за полчаса. Она опять применила тактику удержания зверя на расстоянии. Мобы первых уровней отличались редкостным скудоумием и не использовали хитрые атаки, дабы прорваться к своему врагу. Также они постоянно бросались на противника, пока не заканчивалось их здоровье. Но уже зверушки девятого уровня резко умнели, и нынешняя тактика Мелисы против них уже не пройдёт. Получив первый урон, они начинали хитрить, бросаться из неудобного положения, стараться зайти за спину, резко отступать, неожиданно атакуя вновь, а потеряв две трети здоровья, норовили попросту сбежать. Только ощущая своё явное преимущество, зверьё дралось до победного конца.

— Есть хвост! — радостно воскликнула девочка после

первого же обыска.

Но монеты ей удалось стянуть только через десять минут.

— Тут предлагают продлить таланты владения оружием и 'Сбор трофеев', - обратилась она ко мне.

— Продлевай оба, если у тебя есть свободные единицы, — посоветовал ей, пояснив: — Оружием ты будешь постоянно пользоваться, как и собирать добычу, охотнику без этого никуда. Эти таланты для тебя сейчас наиглавнейшие и экономить на них категорически нельзя. Остальное же, как раз подождёт.

За следующие три часа девочка благополучно забила пару мелких кабанчиков, ещё одну лису, волка шестого уровня, с которым ей пришлось уже изрядно повозиться, крупного чрезвычайно проворного хорька, который умудрился её пару раз хорошо укусить, и ещё маленького лосёнка, проявившего повышенную агрессию. А затем на неё кинулся непонятно откуда вынырнувший Рейд-Босс, серебряный волк с названием 'Страх леса' 10–10. Против него у Мелисы не имелось ни единого шанса, но я не сплоховал, ухватив того за загривок и прижав голову к земле.

— Бей его под хвост — там у него критическая точка, — выкрикнул ей, удерживая сильного хищника на одном месте.

Волк пытался вырваться, особенно когда его тыкали в задницу острой палкой, но я всё сильнее прижимал его. Раз в минуту приходили сообщения об уроне в десять единиц — так работал 'вампиризм прочности', восстанавливая мои перчатки. Старания юной охотницы далеко не сразу стали давать заметные результаты. Ей семь раз подряд пришлось продлить 'владение колющим оружием', явно выросла 'сила' и 'подвижность', наверняка и 'выносливость' добавила парочку пунктов. Только тогда ей удалось пробивать своими ударами стойкость Босса и постепенно срезать его крепкое здоровье. Наконец-то он последний раз сильно дёрнулся, попытавшись вырваться, и окончательно затих.

— Ой, мне тут сразу два больших достижения дали! — удивлённым голосом заметила девочка, пристально глядя на меня.

Я же в этот момент сам пребывал в лёгком замешательстве, читая появившиеся перед глазами надписи:

> Поздравляем, вы получили Большое достижение 'Терпеливый наставник'.
>
> Под вашим мудрым руководством ученик втрое превзошел себя.

Награда: Слава +5, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано).

Дополнительная награда — талант 'Передача опыта' 100 уровня.

Поздравляем, вами открыт талант 'Передача опыта'! (справка).

Вы способны эффективно передавать свои знания и опыт другим людям.

Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

— А вы действительно легендарный Мастер-Охотник? — настороженный голос девочки вывел меня из безмолвного и бесцельного созерцания системных записей.

— Откуда ты узнала? — теперь я с большим подозрением взглянул на неё.

— Тут в достижении написано, что я смогла пройти начальное обучение у легендарного Мастера-Охотника, — честно ответила она, добавив: — Но он ведь должен быть никак не ниже сотого уровня, — и посмотрела на меня с плохо скрываемым изумлением.

— Запомни, детка, уровень далеко не главное! — менторским тоном поставил её на место. — Грамотно прикладывая усилия можно достигнуть гораздо большего, чем прыгая с уровня на уровень. И пока ты не поднялась выше первого, скорость естественного прироста характеристик остаётся максимальной.

— Поняла, — малявка благодарно кивнула мне, о чём-то задумавшись. — Тут в первом достижении почему-то написано, что я в одиночку победила монстра на десять уровней выше себя, но мы ведь действовали вместе? И ещё опыта с него сразу пять тысяч упало, могу передать, есть такая возможность.

— В одиночку — это от того, что я за всё время борьбы не нанёс ему никакого урона, — прояснил ей возникшую непонятную ситуацию. — А опыт по справедливости действительно требуется разделить поровну. Вот только не нужен он мне — своего хватает.

— Что делать с заданием, которое выпало параллельно? — снова атаковала меня вопросами ученица. — Тут требуется сдать волчий хвост какому-то Князю, получив с него причитающуюся награду.

— Снимай хвост, потом передашь, — бесстрастно ответил ей.

— А как же вы? — недоумённо спросила она. — Неужели вам

ничего не нужно?

— Нет, — тихо ответил на её вопрос, и, подойдя вплотную к ней, ещё тише добавив: — Кто-то из людей быстро идёт сюда, не пугайся, я сейчас стану невидимым. Мне нельзя показываться посторонним на глаза.

— Это же те помощники охотника, которые отняли у меня копьё! — шепотом сказала мне девочка, резко напрягшись, когда к нам вышли два непонятных тела.

— Ну, ты даёшь, крошка, — сказало одно из них. — Где-то нашла себе заострённую палку и сумела завалить 'Страх леса'! Чудеса, да и только. На всю округу грозный рык стоял. Ты извини, тебе с него ничего не снять, всё достанется нам! — тело решительно подошло к убитому зверю и положило на него свою руку.

Вот только я оказался быстрее, с первого раза переместив все трофеи в свой безразмерный 'пространственный карман'.

— Идём отсюда, — тихо шепнул на ухо Мелисе, незаметно для посторонних взяв её под локоток.

— Почему ты позволил им снова обобрать меня или нас…? — неуверенно спросила девочка, когда мы отошли от наглых воров на приличное расстояние, и они уже не могли расслышать наш разговор.

— Я оставил им на память одну большую дырку от бублика! — лишь усмехнулся в ответ. — Пусть пару часов обшаривают пустую тушку, надеясь вытянуть из неё хоть что-нибудь. А трофеи мы чуть позже разделим, как подобает в подобных ситуациях.

Прогулявшись по лесу до моего импровизированного лагеря с кучей дров и остывшим кострищем, подловили ещё одного волка, сняв с него последний для задания Мелисы хвост.

— Вот здесь я иногда коротаю ночи, — пояснил девочке царящий вокруг бардак, который уже наполовину зарос свежим лесом.

— Ты проводишь ночи в лесу? — изумилась та.

— Настоящий охотник не нуждается в жилье, — пояснил ей свою принципиальную позицию. — Его дом — это сам лес, в нём он прекрасно чувствует себя, несмотря на погоду и прочие 'особенности'.

— А я так смогу? — большой ребёнок с огромной надеждой посмотрел на меня.

— Сможешь, если захочешь, но точно не сегодня, — сразу обломал её решительный настрой, оставив лишь надежду.

Ибо мне только не хватало подтирать сопли всяким

девчонкам, пусть и таким забавным. Глаза раскрыл, в нужную сторону подтолкнул, ещё немного помогу материально и всё! Дальше сама. Настоящие охотники предпочитают одиночество.

— Значит так, по трофеям, держи пять серебряных монет и хвост — они твои! — взяв её за руку передал озвученное.

— Серебро? — глаза девочки подозрительно округлились. — Откуда?

— Тот волк являлся Рейд-Боссом с десятикратным усилением, в пересчёте на обычный уровень, где-то между сороковым и пятидесятым. С него уже выпадает серебро, а не медь, правда, количество всё равно соответствует уровню. Впрочем, 'белая' монета в здешних краях — настоящее богатство. И ты можешь потратить часть заработка, прямо не сходя с этого места, — при этом заговорщицки подмигнул.

— Я могу и так тебе всё отдать, — немного поколебавшись, заметила Мелиса. — Ведь мой вклад в победу минимальный. Я же видела — ты просто решил предоставить мне шанс неплохо прокачаться, хотя сам мог прикончить того волка. Кстати, сколько бы тебе потребовалось на него ударов? — неожиданно спросила она.

— Один, — бесстрастно сказал ей, добавив: — Но это ничего не меняет. Охотники всегда делят совместную добычу поровну, никогда не претендуя на большее. Если не желаешь с кем-либо делиться — ходи на охоту в одиночку и забирай всё исключительно себе. Поступать по-другому не советую, духи леса могут обидеться! Впрочем, я не зря предложил потратить часть твоего заработка, с волка мне досталась 'редкая' шкура, и из неё получится хорошая куртка.

— Ты можешь и куртку сам сделать? — Мелиса снова пребывала в большом изумлении.

— Охотник обеспечивает себя всем необходимым, для этого у него есть руки и мозги, — продолжил кормить её классовой идеологией, придумывая её налету. — Одежда, оружие, пища, полезные мелочи — всё это можно сделать своими руками из того, что растёт в лесу или остаётся от убитых зверей. Необходимо лишь закупить инструменты и не бояться браться за дело. Иначе на своих трофеях многого не заработать.

— Звучит совершенно невероятно! — девочка реально прониклась, но, похоже, не спешила поверить. — Я долго читала форумы, и все советы сводятся исключительно к прокачке узкой специализации и кооперации с другими игроками, а ты предлагаешь всё делать самой.

— Так и есть, — при этом сам несколько сомневался в своих словах, хотя на уверенности в голосе это не сказалось. — Все

профессии, естественно, не освоить. Горное дело, кузнечное ремесло, и прочее — действительно лишнее. Металлические изделия можно купить или отнять у врагов. Но многое другое вполне по силам одиночке. Кожевенное дело, алхимия, кулинария — это совсем не сложно. Так как, нужна ли тебе куртка из поверженного твоей рукой монстра?

— Нужна! — Мелиса всё ещё пребывала в сомнении относительно сказанного ей, но против обретения куртки не возражала.

Присев на ровное место, выложил трофейную шкуру и кожевенный набор. Потом к нему добавил кость того же волка и кусок кабаньей шкуры. Та пойдёт на внутренние карманы и петли для пуговиц. Достал и флягу с 'Концентрированной Живой водой'. Выкройка из рецепта точно легла по шкуре, а дальше мои руки заработали с большой скоростью, вырезая и склеивая куски: куртка собиралась прямо на глазах. Затем разрезал кость, выпилив из неё набор пуговиц, занявших свои места. Я их делал невидимыми снаружи, пришивая с внутренней стороны. Судя по таймеру, вся работа заняла чуть больше получаса. Девочка неотрывно смотрела за моей работой, как на какое-то невиданное чудо.

— Держи! С тебя серебряная монета, — протянул ей готовое изделие, которое определилось следующим образом:

'Серебряная Волчья Куртка'.
Класс: 'редкое'.
Вес 1,7 кг.
Прочность: 475/475.
Привлекательность в глазах НПС: +7.
Удобство: 40. Защита: верхняя часть тела, включая шею.
Стойкость к урону оружия: 40 колющего и режущего, 10 рубящего, 5 дробящего.
Стихийная стойкость: 10 свет и тьма, 2 вода и воздух, 1 огонь.
Дополнительное свойство: 1 слот для экипировки короткого оружия, 6 карманов под слоты быстрого доступа (универсальные) на 1 ячейку, 2 кармана на 2 ячейки.

Да, в этот раз 'уникальное' или 'легендарное' изделие не вышло. Но исполненный рецепт-то как раз обещал уровень 'редкого', да и материал, прямо скажем — далеко не самый лучший. Зато проявившиеся параметры — 'привлекательность' и 'комфорт' немало удивили даже меня. Прочность и защитные характеристики тоже не подкачали.

— Какая красивая! — Мелисе явно понравилась обновка, она пыталась рассмотреть себя в ней, и зеркала ей сейчас сильно не хватало.

— Ещё за одну 'белую' монету могу предложить целый набор из 'редкой' сумки, неплохих лесных штанов, сапог и малого набора для кожевенного дела, — решил передать ей не сильно нужные мне покупки и трофеи. — Охотничий нож под стать всему остальному тоже за 'белую' отдам.

Девушка не думая протянула мне два светлых кругляша. Я же передал ей обещанное, хотя прекрасно знал, что за всё это со временем мог выручить гораздо больше. Раз в шестьсот, если быть честным. Но ей сейчас нужнее. Если по глупости случайно не погибнет, с такими вещами не стыдно показаться и в большом мире. Там уже стоит серьёзно опасаться грабителей. Впрочем, если Мелиса правильно поняла мои советы — грабителям скорее стоит опасаться её. Высокоуровневые ПК-шеры ей не сильно заинтересуются, уровень маленький — вещи дешевые, а всякую подзаборную шваль она быстро отправит на перерождение, если не станет зевать на ходу. Впрочем, стоит напомнить о некоторых правилах поведения:

— Рекомендую не торопиться выходить из этого 'детского сада', - от моего совета ей точно не убудет. — Если станешь развивать себя, часто ходить на охоту, читать следы, собирать редкие растения и постоянно тренироваться — выйдешь отсюда сильным и опытным бойцом. Советую сходить в посёлок, всё равно тебе Князю сдавать хвост монстра, и проводить много времени на тамошней учебной площадке. Там же покажи 'белую' монету торгашу Шаве — он один такой, и попроси у него ремесленные наборы. Возможно, предложит что-то 'уникальное'. Даже если тот захочет золото — ты сможешь у него взять задание и получить всё вообще без денег, хотя побегать и крепко подраться придётся не один раз. Да, сдавая задания неписям, категорически отказывайся от поднятия своего уровня, раз тебе удаётся их убалтывать, пусть лучше деньгами или полезными вещами заплатят. Если не захотят, просто отказывайся сдавать задание. Один и тот же квест можно предложить принять разным заказчикам. Награда, естественно, будет заметно различаться, однако торговаться не запрещено. Редкие таланты в качестве оплаты тоже могут встретиться — ты только не зевай. И главное — никому не рассказывай обо мне. Никакого Мастера-Охотника здесь нет, — она, было, хотела возразить, но я ей не дал. — Также ни при каких обстоятельствах не рассказывай о своих достижениях и способах их обретения. Ни здесь, ни на форумах. Только тот, кто имеет в душе настоящее желание стать

Охотником с большой буквы, сможет найти меня сам. Иначе ты просто испортишь другим игру, а на себя навлечёшь большие неприятности. Люди завистливы и готовы сжить со света тех, кто их в чём-то опередил. Понятно?

— Да, — подавлено пискнула девушка.

Моя длинная речь произвела на неё большое впечатление и явно заставила задуматься. А игра уже не казалась сплошным развлечением.

— Я провожу тебя до твоей первой деревни, после чего мы расстанемся. Искать меня не стоит — без моего желания просто не заметишь даже в двух шагах. Чаще выходи в 'Тёмный лес' на охоту, старательно обходи Боссов, а если не получится — постарайся сбежать, ибо они тебе пока не по силам, возможно, мы ещё с тобой пересечёмся и погуляем вместе.

Проводив случайную напарницу до деревни, изредка подсказывая ей, где прошла звериная тропа, дабы она смогла рассмотреть следы, продолжил сбор даров леса. Редкие растения встречались часто даже около самой деревни, так как и здесь их никто не собирал. Вернувшись к своей стоянке, сварил себе очередной овощной суп с мясом, и так как к тому времени начало смеркаться, завалился спать. Роль наставника достаточно сильно вымотала меня. Причём моральное утомление значительно превышало физическое.

Глава пятая

Пробуждение ожидаемо порадовало системным сообщением:

> Поздравляем, вы благополучно пережили критическую ситуацию, связанную с ночным холодом.
>
> Все ваши заслуги и достижения предыдущего дня окончательно зафиксированы, теперь вы не потеряете их в случае случайной гибели и последующего возрождения.

И близким присутствием кого-то постороннего. Лес не реагировал на него как на опасность, просто я чувствовал, что меня в этот момент внимательно рассматривают, и даже скорее — пристально изучают. При этом активная невидимость этому 'исследователю' совершенно не мешает. Выбравшись из-под кучи веток, обнаружил не исследователя, а исследовательницу. Точёная обнаженная женская фигурка с высокой грудью и длинные вьющиеся зелёные!!! волосы, спускающиеся ниже пояса, исключительно удачно прикрывают некоторые места. На прекрасном лице застыл немного надменный вид, но за ним читается что-то другое, сразу сложно понять, скорее какая-то затаённая грусть. И ни имени, ни уровня над головой. 'Дриада!' — мелькнула мысль узнавания, хоть мне раньше дриад видеть не доводилось. Они вообще в телесном виде мало кому показываются, предпочитая образы невидимых духов или говорящих деревьев.

— Чем моя скромная фигура заинтересовала Великого Духа Леса? — спросил неожиданную гостью, окончательно выбравшись из своего убежища и обозначив лёгкий поклон уважения.

— Надо же, хоть и Охотник, однако узнал с первого раза, — прозвенел чарующий женский голосок. — Значит, ты действительно небезнадёжен…

— Неужели одно лишь любопытство толкнуло тебя показаться простому человеку на глаза? — в моём голосе проявилась ответная толика ехидства.

На мгновение лицо дриады исказила неприятная гримаса, явно не связанная со мной, так как смотрела она немного в сторону, затем она посерьёзнела, стряхнув маску надменности с лица, и даже стала печальной.

— Помощь нужна, — тихо сказала она. — И кроме тебя мне

вообще не к кому обратиться.

— Помощи?! Тебе?! — я едва не упал от изумления. — Как может помочь обычный человек такому могущественному существу как ты?

А дриада в лесу существо ещё то. Не доброе и не злое, справедливое или не очень, но самое лучшее — просто не иметь с ними никаких отношений. Целее будешь.

— Ты совсем недавно один смог одолеть Архидемона, возможно тебе окажется по силам справиться и со следующими пришельцами из Бездны, — наверное, меня обманул слух и зрение, но голос дриады предательски дрогнул, а в глазах появились слёзы.

Сейчас она напоминала скорее слабую женщину, нежели могущественную хозяйку леса. Поддавшись своим мужским чувствам, сделал пару шагов к ней, и быстро скинув перчатки в инвентарь, вытер с её лица выступившие слёзы своей ладонью.

Наверное, с моей стороны это верх наглости и за этим последует неминуемая расплата, но я всецело поддался голосу своей интуиции, требующему сделать именно так.

— Рассказывай, — попросил её, присаживаясь на валяющееся бревно и приглашающе показав рукой на другое, лежащее рядом.

Вот только зеленовласая дриада не воспользовалась моим приглашением, а нагло пристроилась прямо ко мне на колени, и ещё обхватив рукой за шею. Пришлось силой воли приводить свои чувства хоть в какой-то порядок.

— Вчера на закате солнца около самого Сердца Мира открылся провал Инферно, из него вышли три Архидемона и попытались завладеть Сердцем, — с болью в голосе поведала одуряющее пахнущая обнаженная дева, сидящая на моих коленях. — Дух воды всю ночь до рассвета сдерживал их беспрестанные атаки, растратив большую часть своей силы. Это ты ведь не позволил уничтожить его, вовремя призвав хранителя? — от чарующего взгляда изумрудных глаз разум снова куда-то потерялся, потому не смог ей ответить. — С рассветом демоны ушли, но провал остался на месте, — дождавшись частичного возвращения моей готовности воспринимать информацию, дриада продолжила свой рассказ. — После заката они вернутся опять и завершат начатое дело. Дух воды ослаб, и долго не простоит, мои силы против тварей Бездны оказались совершенно бесполезны. Других защитников, способных бросить им вызов, кроме тебя у меня нет. Если же демоны доберутся до Сердца Мира…

Внимание! Вам предложено задание 'Спасение Сердца Мира от посягательства демонов'.

Класс: 'эпическое'.

Награда: вариативно.

Штраф за отказ или провал: нет.

Принять? Да/нет/(больше информации).

Система сразу же вмешалась в наш приватный разговор. Хоть мои мозги оказались прилично затуманены чарами дриады, нажал пункт 'больше информации', дабы продолжить беседу.

— Прекрасно представляю, что произойдёт, когда демоны завладеют Сердцем, — окончательно 'протрезвев', ответил наглой обольстительнице, своими чарами подталкивающей меня в сторону совершения опрометчивых поступков. — И сейчас можно немного подумать вместе, что теоретически можно предпринять.

Дриада изобразила на своём прекрасном лице живой интерес, хотя при этом промелькнула лёгкая тень недовольства. Я не кинулся со всех ног спасать её сразу же, как только услышал просьбу о помощи, и такого развития событий она явно не ожидала.

— Значит так, — продолжил проговаривать мысли вслух. — Если демонов в одном месте собирается больше одного, то они усиливают друг друга минимум в три раза. Три демона — это усиление в девять раз. Каждого из троих, — обнаженная дева моргала своими длинными ресницами и, похоже, совсем не понимала, о чём я сейчас говорю, хоть и не блондинка. — То есть, если сказать проще — их не трое, а девятеро, — вот тут её уже зацепило, она легонько дёрнулась, поёрзав на моих коленях. — Невидимость в лучшем случае поможет обломать рога одному из них, если удастся пережить ментальное давление, двое оставшихся банально зажарят меня мощными ударами по площадям. Для них нет понятия 'дружественного огня', ибо их устойчивость к собственной огненной стихии весьма велика. Короче, вывод прост — никаких шансов у меня против них нет. С одним бы ещё имело смысл бороться, с двумя… при огромном везении тоже стоило попытаться, а вот против троих — увы. С девятым уровнем усиления атаки каждый их удар минимум на пятьдесят пунктов превысит мою стихийную стойкость. И это только объёмные заклинания, направленные превзойдут её гораздо значительнее. Моей жизни при лучшем раскладе хватит лишь на пятнадцать секунд боя, за которые хорошо, если сумею уничтожить одного демона. Опять же если повезёт.

— То есть ты ничем не сможешь мне помочь? — плечи

дриады обречённо опали, а глаза снова повлажнели.

— Я пока такого не говорил, — немного подбодрил её, своей рукой осторожно убирая с лица мокрые дорожки. — Есть одно решение, способное повысить наши шансы, хоть оно мне сильно и не нравится. Если ты обратишь меня друидом и передашь благословение леса, здоровья может вполне хватить на битву и с тремя демонами.

А про себя подсчитал, сколько у меня имеется нераспределённых пунктов основных характеристик. Сейчас от этого зависело абсолютно всё.

— Твой дух не способен разделить силу природы, — грустно заметила лесная дева. — Я готова пойти решительно на всё ради спасения Сердца Мира, даже отдав себя без остатка, но дать тебе духовную связь просто не в моих силах.

— Зато у меня есть 'Кристалл духа', - заговорщицки подмигнул деве, доставая названный кристалл из инвентаря.

'Эх, плакали мои денежки…' — с лёгкой грустинкой взглянул на него. И становиться друидом тоже категорически не хочется. Но справиться с предложенным заданием иначе не удастся. Отказаться от него тоже нельзя. Если демоны завладеют Сердцем Мира, то сюда ворвутся и прочие обитатели Бездны. Игровой мир изменится до неузнаваемости, причём далеко не в лучшую сторону. И в том мире мне точнее не останется места, потому бороться придётся до конца, каким бы он не оказался. Впрочем, если сказать честно — друиды тоже маги. Ключевое слово здесь — 'тоже'. Хороши лишь как целители. Да, в лесу друид очень силён, а вернее — живуч, но везде кроме леса откровенно слаб. Да и с лесами не так просто: требуется иметь хорошую репутацию с тамошними духами — теми же дриадами. А характер последних отличается редкостной скверностью, требуется хорошо постараться, дабы добиться их расположения. Кланы содержат некоторое количество друидов в качестве целительской поддержки и для магического прикрытия отрядов сборщиков ценных растений. Вне кланов данный класс практически не пользуется популярностью из-за трудностей прокачки необходимой репутации у дриад и присущих ему 'особенностей'. Эх, иного выбора-то всё равно нет.

— Давай сюда кристалл, и быстро скидывай всю одежду! — категорически потребовала лесная дева, взглянув на меня с явно нездоровым блеском в глазах.

Едва выполнив требования, даже не заметил, как оказался повален на землю, а в мои губы впились горячим поцелуем. Разум опять куда-то позорно сбежал, оставив место для резко нахлынувшей всепоглощающей страсти. Лишь самым краем

сознания отметил появление системного сообщения: 'Запущен процесс духовного преобразования, операция необратима', после чего дикая ничем не сдерживаемая страсть полностью захватила нас. Впервые удалось познать, как это получать электрические разряды прямо в мозговой центр удовольствия. Сколько их прошло — десять, пятнадцать, пятьдесят — просто невозможно вспомнить. Что при этом происходило с телом тоже. Частично придя в себя, обнаружил лежащую сверху глубоко и часто дышащую дриаду, которую я крепко прижимал к себе. Её щека касалась моей щеки, а густые зелёные волосы рассыпались по моему лицу. Нежно погладив деву по спине, ещё раз получил ответный заряд сладострастия, правда, значительно слабее, чем предыдущие. Отдышавшись, дриада снова горячо прильнула к моим губам, после чего решительно поднялась на ноги. Мой взгляд отметил, как из её промежности в примятую нашими телами траву выпало несколько капель. Только сейчас окончательно осознал, что же между нами произошло. Окинув меня каким-то странным взглядом, лесная дева проворковала:

— Жду тебя на закате у своего Древа, теперь ты всегда найдёшь к нему путь, — после чего медленно растворилась в воздухе, оставив меня наедине со своими мыслями и кучей системных сообщений.

Взглянув на себя внизу, обнаружил небольшие следы свежей крови, похоже я стал первым мужчиной этой девы, хоть по её поведению такого категорически нельзя сказать. 'Сумасшедшая!' — проскочила в голове мысль истинного восхищения. И теперь вопрос — помогать ей или нет, уже можно не задавать — ответ очевиден. Она действительно добилась своего. Решительно и бесповоротно. Мне же оставалось разобраться с последствиями столь бурного утра и приготовится к вечерней битве. Хорошенько приготовится, дабы не слить её за несколько секунд. Итак, смотрим системные сообщения и старательно думаем, как выкручиваться из сложной ситуации.

Вы вступили в близость с Великим Духом Природы.

Ваши действия дают двойной эффект, а потери снижаются вдвое.

Продолжительность 10 минут.

Интересно, система всегда совершенно бесстрастно комментирует всё происходящее с игроками, раздавая им 'плюшки' или же у неё есть какие-то рамки приличий? Вот, спрашивается, какие такие действия могут происходить в течение

десяти минут с момента начала соития? И зачем удваивать их эффект? Но, оказывается, дриада прекрасно понимала, на что шла:

Запущен процесс духовного преобразования, операция необратима.

А ведь моего мнения даже не спросили. Дриада применила 'Кристалл духа' на моём теле сама, причём уже в процессе сплетения наших тел в жутком экстазе.

Эффективность духовной трансформации 200 % (100 % кристалл)*2 (внешняя поддержка).

Первый этап духовного преобразования: базовая характеристика 'жизнь' преобразуется в 'ману', вторичная характеристика 'регенерация здоровья' в 'регенерацию маны'.

Первый этап завершен: жизнь — 40, мана — 400.

Регенерация здоровья 20, регенерация маны — 200.

Теперь понимаю, как мне сильно повезло. Вот он двойной эффект и сниженные потери. Ведь по игровым правилам должно остаться только двадцать пунктов здоровья от двухсот, и соответственно, образоваться двести единиц маны. Невероятно. Но большая потеря регенерации здоровья теперь не позволит использовать невидимость на постоянной основе. Разве только в лесу. И теперь эту регенерацию легко не прокачать даже с нулевым уровнем — после духовного преобразования естественное телесное развитие многократно замедляется, а то и вовсе прекращается. Для всех магов это именно так. Придётся довольствоваться 'Живой водой', эликсирами и благословениями.

Второй этап духовного преобразования: базовая характеристика 'сила' преобразуется в 'силу духа'.

Второй этап завершен: сила — 40, сила духа — 400.

Если сказать честно — магов с такими характеристиками просто не бывает. Однако позитивные моменты на этом заканчиваются:

Внимание! Вам присваивается вторичный класс 'Друид' 'обычная' категория.

Изменение возможно после достижения 100-го уровня.

Дополнительная специализация персонажа: 'целительство'.

Талант: 'Духовное слияние с природой' 100.

Активное умение: 'Поток жизни' 100.

Уникальная классовая вторичная характеристика 'исцеление' 100.

Особенности: 'Неприятие стихий' 50, 'Страх огня' 75.

Вторичный класс дриада присвоила мне, тоже не спросив подтверждения. Впрочем, сам же ей этот вариант и предложил.

Поздравляем, вами открыт классовый талант 'Духовное слияние с природой'! (справка)

Находясь в лесу, духи-хранители которого благоволят вам, ваше здоровье частично сливается со здоровьем всего леса, а интенсивность регенерации маны зависит от расположения духа-хранителя.

Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Собственно, ради этого единственного таланта всё и затевалось. В слиянии с лесом моя жизнь сразу же достигнет нескольких тысяч единиц. Тысяч, а не сотен. И появится реальная возможность выдерживать десятки сокрушающих ударов, пробивающих любую стойкость и броню. В этом и заключается главная сила друидов — в лесу, с которым у них имеется духовная связь, их чрезвычайно сложно убить. Впрочем, демоны об этом ещё не догадываются. Дальше идут:

Поздравляем, вы получили активное умение 'Поток жизни'! (справка)

Вы способны неограниченно передавать своё здоровье другим живым существам, находящимся неподалёку от вас.

Текущее значение 100. Дальнейшее развитие

невозможно.

Вы открыли уникальную классовую вторичную характеристику 'исцеление'.

Любые ваши целительные заклинания стали вдвое эффективнее.

Именно из-за этого друиды и являются непревзойдёнными целителями в игре. Даже вне лесов, где они способны делиться своим огромным здоровьем с другими игроками, сила их целительства всегда вдвое превосходит возможности других магов. Жрецы тоже имеют небольшой плюс к лечению, но не такой заметный. Но, как всегда, за всё приходится платить. И цена оказывается весьма высокой:

Внимание! Теперь вы имеете классовую особенность 'Неприятие стихий' 50.

Эффективность всех стихийных заклинаний: -50 %.

Внимание! Теперь вы имеете классовую особенность 'Страх огня' 75.

Эффективность всех огненных заклинаний: -75 %.

В общем, любая боевая магия друида всегда вдвое проигрывает действиям обычных магов, а самая 'боевая' — огненная так и вообще на три четверти от оставшейся половины. Учитывая малую, как и у всех магов, физическую силу, как бойцы они совершенно не котируются. Чистый класс поддержки. Вот только с моими фантастическими характеристиками это уже не так существенно. Однако радоваться преждевременно — для использования открывшихся магических способностей, за исключением 'потока жизни', требуется где-то раздобыть заклинания. Они сами по себе из воздуха или от каких-либо игровых действий не возникают. Окажись я сейчас в большом игровом мире отправился бы на аукцион. Только там можно быстро и без особых затей купить 'кристаллы заклинаний'. Практически любые — хватило бы денег. Кристаллы с заклинаниями производят сами маги. В силу того, что маны много не бывает, как и здоровья, впрочем, маги часто используют внешние накопители. В их качестве идут драгоценные камни, подвергнутые специальной огранке. И у любого приличного колдуна с собой всегда есть несколько таких камней, а у наиболее обеспеченных сразу несколько десятков. Весьма дорогие накопители имеют ограниченное количество циклов зарядки,

быстро деградируя от частого применения. Когда ресурс подходит к концу, их не выбрасывают, а превращают в 'кристаллы заклинаний' закачивая в них не только сырую ману, но и какую-либо форму её воплощения. Прошедший духовную трансформацию игрок способен вобрать в себя из них заключённое заклинание, после чего кристалл окончательно разрушается. Но и это ещё не всё. Ранее уже упоминал, что заклинания делятся на ранги. Чем выше ранг — тем более ёмкий и, следовательно — более дорогой требуется для него накопитель. Кроме того, заливается заклинание в камень только с очень большим зарядом сырой маны, дабы она вечно сохраняла его. Естественно, всё это заметно влияет на конечную цену. А ведь полученные заклинания ещё требуется прокачать, как таланты теми же единицами вложений. Потому совершенно неудивительно, когда даже у лучшего боевого кланового мага имеется в арсенале лишь одно-два заклинания первого ранга и несколько других второго-третьего, а то и вовсе — четвёртого. Магия в 'Фантазии' вообще привилегия богачей: дорого обходится её обрести, дешевые заклинания малоэффективны, и их сложно развивать, не имея хорошей внешней поддержки. И зачем я со всем этим связался, собственно?

Закинув все свободные очки характеристик в 'силу', так как именно она вскоре пригодится, отправился в посёлок, искренне надеясь на чудо. Даже четырёх с половиной тысяч единиц здоровья, которые я получил от временного 'превознесения' с дриадой Милли, могло не хватить для победы над демонами. Имелась просто железная уверенность — при моём вмешательстве тех станет больше трёх. Если это глобальный эвент, в чём не возникало никаких сомнений по уровню размаха и предварительной подготовке, то едва я прикончу одного, то ему на замену выйдет из провала Бездны другой. За ним второй, третий, а в конце явится Супер-Босс с десятикратным усилением и набором каких-либо особенно злобных приёмов. В эвентах, пусть и не глобальных, мне уже доводилось принимать участие, потому никаких благостных иллюзий сейчас не возникало, и какой-либо оптимизм казался совершенно неуместным.

Внимание!!! Вы вошли на территорию крупного населённого пункта, и вам здесь стало немного не по себе.

На вас наложено классовое ослабление 'неприятие города' все первичные и вторичные характеристики

-25 %.

Для отмены ослабления покиньте населённый пункт.

Внимание!!! Вы вышли из прямого слияния с природой, потеряв даруемые ей блага.

Два неприятных предупреждения появились перед глазами, едва я пересёк границу леса и населённого пункта. Здоровья и скорости его регенерации уже катастрофически не хватало на поддержание невидимости, но благодаря имеющейся скрытности меня также никто не замечал, пока я сам не привлекал к себе внимание. Суета в посёлке оставалось такой же как всегда. Небольшие группки игроков бегали по заданиям, одиночки тоже куда-то спешили по своим делам. А вот около учебной площадки собралось настоящее столпотворение: зрители стояли в три ряда и громко комментировали происходящее за оградой:

— Уходи, уходи… бей! Дура!!! Беги, сейчас тебя раскатают… Ааа!!! — и далее в том же духе.

Кое-как протиснувшись в первые ряды, благо на меня никто особо не обратил внимания, увидел невероятное зрелище: моя вчерашняя ученица с палкой в руках одна держалась против семерых игроков девятого уровня. Мастер-наставник Лабуш с довольной улыбкой на лице стоял в стороне и внимательно наблюдал за избиением малявки. Впрочем, если оставаться объективным, кто кого избивает ещё совершенно неясно. Мелиса вертелась как хорёк, раздавая тумаки направо и налево, умело подсекая ноги нападающих на неё парней, заваливая их на землю. Правда, окончательно добивать не получалось, так как ей приходилось уворачиваться от других участников схватки. Их удары она тоже иногда пропускала, правда сильных среди них я не отметил, почти все проходили вскользь. Парни же наоборот часто неудачно раскрывались, закономерно получая от прыткой девчонки крепкие тумаки. И еще нормального группового взаимодействия между ними я не смог отметить. Махают палками как увальни в деревенской драке, когда каждый бьётся исключительно сам за себя и не смотрит за действиями товарищей. Иногда двоим или троим парням удавалось одновременно атаковать проворную девчонку, но и тогда они больше мешали друг другу. В общем, по очкам малявка вела сейчас с большим отрывом. Видел это и мастер-наставник Лабуш.

— Хватит! — вдруг громко крикнул он, когда Мелиса свалила на землю сразу двух парней, не очень удачно атаковавших её с разных сторон.

Но схватка не остановилась в один момент, ещё двое

пытались достать отвлёкшуюся на мгновение девчонку. Ей едва удалось выскользнуть из-под их атаки и наградить одного сильнейшим ударом шеста по голове, отчего тот переломился пополам. Брызнули щепки, а незадачливый игрок завалился на землю, мгновенно потеряв сознание.

— Я сказал — хватит! — ещё громче выкрикнул Лабуш.

Теперь все действительно расслышали и остановились, кроме того, кто оставался валяться на пыльной земле. Но он тоже не спешил возвращаться из своего беспамятства.

— Смелая Охотница, ты доказала свою силу и своё упорство, потому я готов взять тебя в свои личные ученицы! — от произнесённых слов мастера-наставника все на некоторое время потеряли дар речи, а потом толпа зрителей взорвалась громкими криками и многие кинулись поздравлять девушку с заслуженной победой.

Про то, чтобы Лабуш взял кого-либо в личные ученики, даже мне до сего дня слышать не доводилось. Подождал в сторонке, пока толпа разойдётся, оставив Мелису окруженной лишь десятком человек, с которыми та ещё долго переругивалась на повышенных тонах. Постепенно разошлись и те, оставив сильно уставшую от скандала девочку одну.

— И каков он вкус общественного признания? — тихо спросил её из-за спины.

— Дерьмо! — раздраженно ответила она и резко обернувшись, воскликнула: — Ой! Это ты…

— Не кричи, — я поднёс указательный палец к губам, призывая соблюдать тишину. — Не стоит, чтобы тебя кто-то увидел ещё рядом со мной — тогда вообще не отстанут.

— Они и так уже не отстанут, — зло ответила девочка одними губами. — Уроды из кланов силком тащат к себе, обещая постоянно мешать, если выйду за территорию посёлка. Здесь тоже постоянно таскаются хвостиком. На охоту теперь спокойно не выйдешь, у них шпионы на всех воротах и массовка поддержки. Я не просто так устроила представление, — продолжила она выливать на меня свои 'радостные' новости. — Как вышла от Князя, сдав ему хвост и получив награду: наполовину прокаченный талант стрелка, 'уникальный' лук и колчан с дюжиной 'вечных' стрел, которые возвращаются через десять секунд после выстрела обратно — так сразу и прижали к стенке, мол, выбирай, с кем ты живёшь дальше. А мне все они глубоко противны. Вот и привела их к учебной площадке, где спустила почти всю медь на наставника Лабуша. Четвёртый раз продержалась против него шесть минут, постоянно требуя взять меня в ученицы. Больно было, но я выдержала. Потом я

окончательно достала его, и он предложил — возьму, если выстоишь против семерых из тех, кто существенно выше тебя по уровню. Вот я и выбрала себе противников их тех гадов, которые меня постоянно преследовали, пообещав вступить в клан того, кто первым одолеет меня. Остальное, ты, похоже, видел.

— Видел, — тихо ответив, кивнул головой, осматриваясь по сторонам.

На учебной площадке наставник Лабуш устроил избиение очередного претендента, пожелавшего получить с него лёгкие единички талантов, и на отошедшую в сторону Мелису вообще перестали обращать внимание. Меня же, к счастью, кроме неё пока никто не замечал. А я же проникся ещё большим уважением к этой наглой пигалице. Грамотно стравила рекрутёров из разных кланов между собой, а после оставила их ни с чем. Потому-то они и не действовали в прошедшей драке согласованно. Ах, какое недетское коварство!

— Научи меня оставаться незаметной, как ты сам умеешь, — настырно попросила она. — Иначе мне действительно тут никакого житья не дадут.

— Хорошо, жди меня здесь, — ответил ей, немного корректируя свои планы на сегодняшний день. — Сейчас свои дела сделаю и вернусь.

Собственно, почему бы и не помочь? С меня не сильно убудет, а ей прямая польза. Иначе некоторые мои секреты, о которых она недавно узнала, быстро станут достоянием какого-либо клана. От неё же точно теперь не отстанут, пока не вытянут все подробности, как ей удалось справиться со 'Страхом леса'. А пока требуется посетить здешний магазин.

— Приветствую уважаемого торговца в добром здравии, — выждав, когда Шава за прилавком останется один, привлёк к себе его внимание.

— О, Герой, да тебя стало просто не узнать! — тот изобразил на своём лице искреннюю радость и радушие. — Опять за чем-то особенным ко мне пожаловал?

— Естественно! — на всякий случай демонстрирую ему золотую монету.

— Пойдём, поговорим без посторонних глаз и ушей, — тот сразу уловил суть моего желания.

— Хм, даже не знаю с чего начать, — немного замялся я, когда мы оказались в закрытом от посторонних закутке. — Нет ли у тебя случайно чего-либо магического или предназначенного исключительно для магов?

— Магического… — после моего вопроса уважаемый

торговец надолго погрузился в себя.

И действительно, откуда в 'детском саду' маги? Есть травницы, есть ведьмы, а вот магов здесь отродясь не видали. Ведьмы тоже к магам не относятся: их сила в особых ритуалах и заговорах, привлекающих внешние силы стихий или природы. Эффект от таких действий может оказаться весьма значительным, существенно превышающим возможности магов, но исключительная медлительность не позволяет использовать что-либо подобное в бою. Да и здешние ведьмы кроме слабенького целительства и благословений ничего толком не умеют. Разве мозги чем-либо запудрить при выдаче самых рядовых заданий.

— Знаешь, — Шава всё же вернулся из долгого путешествия по закоулкам своей памяти, — с давних времён что-то такое оставалось, правда, я уже и сам забыл что. Только лишь цену помню, которую сам же за всё это заплатил. Правда, не знаю, окажется ли она тебе по карману… — тут он картинно закатил глаза, перед тем как озвучить её, — сто золотых!

От озвученной суммы я громко крякнул.

— Вот и я думаю, откуда у тебя могут появиться такие деньги, — глубоко вздохнул торговец, выражая свои искренние сожаления.

— Ну, допустим, такие деньги у меня есть… — ровным тоном ответил ему, заставляя изумиться вполне по-настоящему.

— Извини, Герой, но откуда они у тебя могут взяться? — Шава мне категорически не хотел поверить. — Даже если они у тебя есть, то могу высказать большие сомнения в их честном происхождении, — тут он взглянул на меня действительно жестко. — В общем, тебе придётся рассказать мне сейчас или Князю чуть позже, откуда они у тебя взялись! — а вот теперь в голосе появилась реальная угроза.

Вместо подробного ответа положил перед ним последний рог Архидемона, спросив:

— Интересная вещица, не правда ли?

— Свят, свят, свят… — быстро затараторил торговец, с ужасом взглянув в мою сторону после того, как 'распознал' его. — Неужели это в наших лесах водится?

— Как видишь, — кивком головы дополнительно подтвердил свои слова, добавив, — Есть, конечно, твари немного проще, но с них тоже золото иногда достаётся.

— Интересно, почему тогда никто другой с ними не встречается? — Шава всё ещё пребывал в большом сомнении.

— Потому, что с ними чуть раньше встречаюсь я, — твердо ответил ему, выдерживая его недоверчивый взгляд. — Всё равно никто другой с ними здесь не совладает, даже твой Князь вместе

со всей его дружиной. А если и моих сил вдруг окажется недостаточно, то у вас всех появится возможность с ними познакомиться на своей шкуре в самое ближайшее время. С теми носителями рогов, к примеру. Уже завтра-послезавтра, готовьтесь!

Лицо торговца резко побелело, теперь он, похоже, окончательно поверил, представив, какие откроются перед ним 'богатые перспективы'. С демонами особо не поторгуешь.

— Можно ли я предоставлю этот рог как доказательство Князю? — робко попросил он, опасливо дотрагиваясь до него своими пальцами.

— Если найдёшь мне что-то по магии, то не вижу проблем, хотя из таких вещиц получаются прекрасные рукояти для 'эпического' оружия, — в качестве примера положил перед торговцем и свой охотничий нож, сделанный из аналогичного рога и лезвия, недавно купленного у него.

Торговец снова закатил глаза, оказавшись под большим впечатлением.

— Хорошо, жди, — совладав с эмоциями, он временно покинул меня, направившись в свои закрома.

Ждать его пришлось долго, почти полчаса. Но вернулся он не с пустыми руками.

— Вот, — положил он передо мной маленькую коробочку и небольшую книгу. — Я сам не знаю, что хранит эта коробочка, мне её некогда попросил выкупить Князь у посредника для кого-то из своих людей, за те сто золотых, но так и не забрал после. Книга же досталась случайно — странники принесли, не зная, кому она нужна. Её как раз могу отдать за тот рог.

Применив 'распознавание' на книге, едва удержал свою челюсть:

Книга 'Магия в быту и ремесле'.
Класс: 'уникальное'.
Особенности: только для прошедших духовную трансформацию.

До сих пор мне не доводилось слышать о каких-либо книгах по магии. Заклинания бытового и ремесленного направления, естественно, продавались, правда — исключительно в кристаллах. А тут, похоже, ещё и рецепты имеются. Однозначно берём. Придвинув рог Архидемона торговцу, забрал книгу и сразу же коснулся условного знака на обложке.

Желаете ли вы открыть для себя книгу 'Магия в быту и ремесле'?

Внимание! Для открытия необходимо потратить 20 единиц таланта единовременно.

Подтвердив запрос, получил два таланта:

Поздравляем, вами открыт талант 'Бытовая магия'! (справка)

Вы способны адаптировать различные заклинания для улучшения своего быта.

Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Поздравляем, вами открыт талант 'Ремесленная магия'! (справка)

Вы способны адаптировать различные заклинания для применения их в ремесле.

Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Вы можете свободно выбрать из книги 20 рецептов использования магических заклинаний в быту и ремесле.

Бегло ознакомившись с содержимым книги и наличествующими рецептами, сначала заметно расстроился, ибо каких-либо заклинаний она действительно не содержала. В ней приводились лишь приёмы адаптации стихийных боевых заклинаний для созидательного труда, частично видоизменяя их. К примеру, любым огненным заклинанием после его пропускания через ново обретённый талант можно вскипятить котелок с водой без разведения костра. Земляными заклинаниями легко обрабатывать материалы типа камней или глины, а воздушные и водяные способны заменить нож, пилу и напильник. В силу отсутствия у меня заклинаний, всё это оказывалось совершенно бесполезно. Но затем я нашел действительно применимое прямо сейчас. Один хитрый приём позволял передавать свой личный опыт 'эпическим' предметам, как видоизменённый целительский приём. Вот это действительно оказалось вовремя, ибо мой бумеранг мог сильно помочь в скорой битве с демонами. Передача капсулированного опыта прошла без проблем:

'Бумеранг Змей'.
Класс: 'эпическое'.

Уровень: 25.

Опыт: 25243/26000.

Вес 2.5 кг.

Прочность — неразрушимый.

Возможный урон по цели: 4*сила удара (физический дробящий); 2*сила броска (физический дробящий).

Дополнительный урон: 1*уровень предмета (нематериальный дух, полное игнорирование любых стойкостей и брони).

Свойства: всегда возвращается к своему владельцу, при ударе в голову жертва гарантированно получает 2-х секундное оглушение или контузию.

Дополнительное свойство: при экипировке или контакте с телом владельца вторичная характеристика 'выносливость' +50.

Требуется сила: 33, подвижность: 29.

Имевшихся у меня чуть более десяти тысяч опыта обернулись приращением бумерангом сразу десяти уровней, собственно, десятью единицами дополнительного урона с одного удара. Требования к пользователю тоже резко подросли.

Торговец наблюдал за моими действиями, находясь чуть ли не в экстазе от происходящего. Он ведь наверняка знал об особенности данной книги, хорошо понимая, кто её может открыть.

Коробочку идентифицировать без вскрытия не удалось. Но она оказалась удивительно похожа на неразрушимые пеналы, в которых маги хранят свои драгоценные камни-накопители, потому без раздумий выложил на стол запрошенную сотню золотых монет. К чему их жалеть, когда вечером ожидается схватка с демонами и пополнение бюджета в случае победы над ними. В открывшейся после вливания в неё сотни пунктов маны коробочке, действительно являвшейся пеналом для драгоценных камней, занятыми оказались всего две ячейки из двадцати. Два качественно огранённых бриллианта сверкнули своими гранями в лучах неяркого светильника.

'Кристалл с заклинанием 'Щит маны'.

Ранг 1'.

Класс: 'уникальное'.

Вес 0.006 кг.

Прочность — 8/3200.

Для удачного восприятия заклинания требуется сила духа: 100.

Только один этот кристалл стоил много больше запрошенной суммы. Первый ранг! На аукционе подобные кристаллы выставляются, начиная с трёх сотен 'желтых'. Впрочем, особым спросом они тоже не пользуются, ибо не так много магов имеют достаточную для восприятия из них заклинаний 'силу духа'. Собственно, каждый ранг имеет свою минимальную планку по этой характеристике: четвёртый требует всего десяти единиц 'силы духа', третий уже сорок, второй — семьдесят и первый, соответственно — предельные сто. Как простые воины стараются максимально поднять свою 'силу', так маги сосредоточены на 'силе духа'. Если ману при необходимости можно почерпнуть из внешних накопителей, то 'сила духа' — исключительно личная характеристика. Да, как с 'силой' и обычными ударами, в заклинаниях доступно всего лишь десять процентов от неё. Магическое воздействие на цель определяется общим множителем из десяти процентов от 'силы духа' мага, вложенной им в заклинание маны, рангом и эффективностью самого заклинания. Тут опять много математики, на которой строится расчет стратегии и тактики действия мага в бою.

Собственно, то чудо, за которым я сюда пришел, благополучно произошло. Щит маны существенно повышает мои шансы на победу этой ночью.

Внимание! Начат процесс восприятия заклинания из кристалла-носителя.

Процесс восприятия заклинания завершен, кристалл разрушился.

Поздравляем, вы благополучно восприняли магическое заклинание 'Щит маны'.

Ранг 1 (справка) 1/10.

Стихия: нет.

При касте стойкость к физическому и стихийному внешнему урону: 5*вложенная мана.

Предел вливания маны: 50.

Длительность первого вызова: 5 сек.

Продолжительность действия: неограниченно до первого перемещения с места каста, с началом перемещения щит скрадывается в тело.

Откат: 10 сек.

Затраты маны на каст: 10.

Затраты маны на вызов скраденного щита из тела: 5.

Эффективность 1 %. Особенности: в активном

состоянии восприятие -50 %.

Рекомендуется настроить пальцовки и голосовые команды активации заклинания.

'Щит маны', пожалуй, единственное широко известное заклинание, которое совершенно не зависит от 'силы духа', а исключительно от объёма залитой в него маны. И в полученном виде он практически бесполезен, даже учитывая его первый ранг. Одного процента эффективности и имеющегося предела вливания совершенно недостаточно чтобы о нём вообще говорить. А развивать заклинание естественным образом мне просто никто не даст — убьют раньше. Но у меня остался ещё один бустер, им и воспользуюсь:

Щит маны. Ранг 1.

Стихия: нет.

При касте стойкость к физическому и стихийному внешнему урону: 5*вложенная мана.

Предел вливания маны: нет.

Длительность первого вызова: мгновенно.

Продолжительность действия: неограниченно до первого перемещения с места каста, с началом перемещения щит скрадывается в тело.

Откат: нет. Затраты маны на каст: 5.

Затраты маны на вызов скраденного щита из тела: 1.

Особенности: в активном состоянии восприятие -20 %.

Вот теперь совсем другое дело. Щит можно скастовать заранее и спрятать его в теле до нужного момента. В принципе, все маги именно так и поступают, сворачивая в теле максимально возможную защиту для немедленного применения в критической ситуации. Для первой накачки щита берут ману из внешних источников или занимают её у своих коллег, при возможности догоняя защиту до десятков тысяч единиц стойкости. При отражении внешних ударов, щит постепенно рассеивается и его приходится обновлять. Короче, играть за мага весьма непросто.

Настроив сигналы вызова, кастую максимально возможный щит практически в две тысячи единиц стойкости. На расстоянии десяти сантиметров от тела появляется прозрачная плёнка, немного искажающая обзор и приглушающая звуки. Она и создаёт эффект двадцати процентного снижения восприятия. Выведя перед своими глазами монитор щита, дабы иметь нагляднее представление об его актуальном состоянии, делаю шаг в

сторону. Плёнка тут же исчезает, но её в любой момент можно вызвать вновь.

— Вот так-то, — говорю совершенно обалдевшему торговцу.

— До сих пор не могу поверить, что вижу перед собой настоящего мага! — через несколько мгновений он отошел от оцепенения.

— Если сказать правду, я не маг, а друид, — ответил ему. — Потому кидаться молниями и поливать огнём с неба не стану.

— Друид… — Шава в который раз закатил свои глаза. — Теперь понятно, откуда у тебя такие необычные способности. Недаром духи леса сильно осерчали на людей, что-то плохое обязательно должно произойти.

— Уже произошло, — добавил ему немного махрового пессимизма от щедрости душевной. — Теперь бы ещё с этим совладать…

И параллельно с разговором благополучно 'опознал' второй бриллиант из пенала:

'Кристалл с заклинанием 'Исцеление'.
Ранг 1'. Класс: 'уникальное'.
Вес 0.006 кг.
Прочность — 3/3200.
Для удачного восприятия заклинания требуется сила духа: 100.

Сразу же активировал его.

Внимание! Начат процесс восприятия заклинания из кристалла-носителя.

Процесс восприятия заклинания завершен, кристалл разрушился.

Поздравляем, вы благополучно восприняли магическое заклинание 'Исцеление'.

Ранг 1 (справка) 1/10.

Стихия: нет.

При касте восстанавливается здоровье цели (целей): 0,1 сила духа*вложенная мана.

Предел вливания маны: 50.

Длительность вызова и действия: 1 сек.

Откат: 3 сек.

Затраты маны на каст: 10.

Дистанция воздействия: неограниченно в пределах дальности 'восприятия'.

Количество целей одновременного воздействия: неограниченно.

Эффективность 1 %.

Рекомендуется настроить пальцовки и голосовые команды активации заклинания.

Достаточно быстрая 'лечилка' без какого-либо вмешательства стихий, в отличие от более низких рангов имеющая возможность работать по групповой цели. Можно лечить и себя самого. Низкая эффективность со временем прокачается.

— Как понимаю, больше тебе нечего предложить? — задумчиво взглянул в сторону торговца. — Драгоценные камни, амулеты, бижутерия. Мне бы что-нибудь повышающее ментальную стойкость и сопротивляемость огню. От демонов можно всякого ожидать, но это основное, чем они любят 'баловаться'.

— Из всего перечисленного могу предложить лишь 'уникальное' кольцо кузнеца, — ответил уважаемый Шава после недолгих размышлений. — Оно как раз даёт сколько-то стойкости к огню. Золотая монета, извини, дешевле никак, отдаю только из-за понимания меры опасности твоего дела.

Кивком головы согласился с озвученной ценой. Торговец принёс небольшое кольцо достаточно быстро.

'Кольцо гениального мастера-кузнеца'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0,005 кг.
Прочность 550/550 (неразрушимо огнём).
Кузнечное дело +100 %.
Огнестойкость 65.

Профессиональное колечко, занимающиеся крафтом игроки за него половину от своего дохода легко отдадут. Практическое удвоение профильного таланта иногда позволяет создавать предметы по рецептам на класс выше имеющегося. Но мне с него только огнестойкость и нужна. Она, стоит заметить, здесь весьма и весьма, а главное — плюсуется со стихийной стойкостью. Берём. Больше в магазине делать нечего, пора выбираться в лес.

— Сопутствовал ли твоим делам успех? — спросила меня Мелиса, когда мы отошли с ней подальше от посёлка.

Отпускать её на охоту одну наглый народ действительно не захотел, увязавшись за ней целой толпой. Вроде бы напрямую

напасть не могут, но испортить всю игру — легко. Вот только они не учли моего участия в их затеях. Едва девушка вошла в лес, как я подхватил её на руки, пребывая в полной невидимости. В этот момент и она, высоко подпрыгнув, бесследно растворилась в воздухе прямо на глазах своей многочисленной свиты. Неожиданно оставшиеся с носом клановые игроки громко высказывали своё возмущение такой беспрецедентной наглостью и грозились всякими карами, не мне, понятно, но так ничего и не добились.

— Теперь можно с оптимизмом смотреть вперёд, — загадочно подмигнул своей ученице, когда мы отошли подальше от толпы идиотов. — Сегодня ты узнаешь о другой стороне охоты, когда не требуется кого-либо убивать.

— Как это? — изумилась она.

— Настоящие охотники никогда не убивают зверей просто ради развлечения, — попытался донести до неё свою главную на сегодня мысль. — Более того, некоторых зверей иногда приходится защищать от посягательств со стороны других охотников, ибо от них имеется другая польза.

— А как же тогда трофеи и опыт? — принять мою пацифистскую мысль ей оказалось достаточно сложно.

— Будут тебе и опыт, и трофеи, — обнадёжил её. — Надеюсь, у тебя хватает свободных единиц талантов?

— Да, мне ещё два больших достижения сегодня дали: 'Яблоко раздора' и 'Одна против всех', называются, — своим ответом она меня смогла сильно удивить.

Хотя больше всего удивила система, найдя подходящие поводы для выдачи своих наград. И ведь ни разу не поскупилась.

— Кстати, ты тоже теряешь три процента от всех характеристик, когда находишься с кем-то в группе? — неожиданно спросила шустрая девочка.

— Только если в группе кроме меня всего один человек, а так по минус три процента за каждого дополнительного, — честно поведал ей о том, что она и сама должна хорошо знать. — У тебя тоже 'героическая' категория, да?

— 'Охотник-одиночка', 'редкая', - призналась она. — И мне такое положение, знаешь, самой нравится. Не люблю суеты и толкотни.

— Главное совсем не одичать, — поделился с ней своими опасениями относительно своей игровой судьбы. — Реально независимых людей мало кто любит, особенно в этой игре. Приходится прикладывать значительные усилия, дабы иметь возможность смело плевать на чьё-либо мнение.

— Вижу, у тебя это неплохо получается, — констатировала

Мелиса. — Знаешь, я тут немного почитала форумы и посчитала на калькуляторе, в общем, ты никак не мог удерживать на одном месте того серебряного волка. Подобное ведь доступно только 'Воинам Света', да и то не всяким. Подхватить меня на руки и пронести целый километр тоже ведь нельзя. Если только твоя 'сила' превышает предельно допустимую сотню пунктов или есть какие-то особые таланты. Если я узнаю, что завтра состоится бой между тобой и драконом один на один, то я, пожалуй, поставлю на тебя. Вот только непонятно, что такой игрок может делать в этой 'песочнице'?

— Видишь ли, какое дело… — от всего услышанного сначала захотелось грязно выругаться, но потом разум взял верх над чувствами, предложив вариант, как можно удачно выкрутиться из не самой приятной ситуации частичного разоблачения. — Хоть настоящие охотники и убеждённые одиночки, но они не должны оставаться в единичном количестве на весь игровой мир. Прежде чем уйти в 'большое путешествие', охотник должен подготовить себе подобающую замену, дабы тайная традиция никогда не прерывалась. Ему приходится терпеливо ждать, пока появится достойный продолжатель его дела и помочь сделать ему первые шаги по пути своего призвания. Не кого-то там игрового класса, которых здесь полно всяких, а именно настоящего призвания души. Нельзя никого зазывать силой или обещать какие-либо блага, ученик должен иметь своё сильное желание и первым продемонстрировать его, даже не подозревая, что он при этом делает. Только передав эстафетную палочку в надёжные руки, охотник может идти дальше с чистой совестью. Понятно?

— Значит и мне вскоре придётся искать достойного ученика, также как ты нашел меня? — негромко воскликнула ошарашенная моей невиданной откровенностью девушка, на секунду потеряв осторожность и едва не упав, зацепившись ногой за выступающий корень.

— Это исключительно твой выбор, Мелиса, но лишь один неверный поступок потом может заставить возвращаться сюда вновь и вновь, начиная путь сначала, — немножко припугнул её неведомыми душевными муками, если она вдруг решит не ввязываться в это неблагодарное дело.

Но она, похоже, внимала моим словам, ибо воздействие признанного ранее авторитета ещё никто не отменял. После этого разговора мы прошагали в тишине, прислушиваясь к шуму леса и высматривая следы зверей и людей, которых нам встречалось гораздо больше.

— Вот мы и пришли, — я встал на месте и подождал, пока меня нагонят. — Смотри в ту сторону, — показал рукой в сторону

опускающегося распадка, поросшего крупными пушистыми елями. — Там внизу есть волшебный родник, но его сторожит злобный монстр. Монстра нельзя убивать, иначе родник потеряет волшебную силу. Только смелый и терпеливый охотник может испить воды из этого родника и не попасться на глаза его хранителю, позже став его закуской. Задача понятна?

— Да, — тихо пискнула Мелиса.

— Не спеши. Сделав шаг, два, встань и присмотрись, куда двинешься дальше. Монстр может спать, но слух у него чуткий. Как доберёшься до родника, постарайся его найти. Но лучше передвигайся там уже ползком. И учти, ты должна справиться самостоятельно без какой-либо подстраховки с моей стороны, — выдал ей последние инструкции и пропал, включив свою невидимость.

Отойдя в сторону на двадцать метров, снова выключил её. Теперь Мелиса меня уже не заметит, до тех пор, пока демонстративно не проявлю своего присутствия.

Стоит отдать девочке должное, если бы не моё чрезмерно высокое 'восприятие' заметить её медленное и осторожное подкрадывание к роднику было бы весьма непросто. Она действительно осматривала и иногда даже ощупывала место, куда сделает следующий шаг. Потому сто метров до родника прошла только за сорок минут. У родника же и вовсе стала перемещаться исключительно по-пластунски. Зато стоило видеть изумление на её лице, когда система сообщила ей об особых свойствах выпитой ей воды. Медведя же она искала целый час, хоть он преспокойно дрых под своей обычной ёлкой. Когда же, совсем обнаглев от мнимой безнаказанности, Мелиса подползла к нему совсем близко и уже хотела пощупать его когти на лапах, я легонечко тронул её за плечо. Не вскрикнула, сдержалась, хотя очень хотела. Жестами показал ей, в какую сторону стоит выбираться.

— Много дали? — тихо спросил её, когда мы поднялись наверх к поляне с медвежьей берлогой.

— Пятнашку к 'восприятию' и три редчайших таланта, — ответила она, чему-то явно смутившись. — Никогда бы не подумала, что Мест-Босса можно вот так запросто за лапу потрогать, а он и не почешется. Каждый из талантов до тридцатки прокачался, теперь прилипалы меня просто не найдут! Ты ведь заранее всё знал, да?

— Иначе с чего бы привёл в это место, — уклончиво ответил ей. — Кстати, если ты заметишь рядом жилище того хранители и немного пошаришь в нем, тебя может ожидать какой-либо сюрприз.

Берлогу она нашла всего за пять минут, а ещё через пятнадцать выбралась оттуда с сияющим лицом.

— Нашла? — в принципе можно и не спрашивать — по лицу всё очевидно.

— 'Легендарная' пряжка от ремня Мастера-Охотника, — подтвердила она мои ожидания. — Неужели у тебя…

— Когда сделаешь свой ремень или что-либо другое из 'легендарного' набора, советую заглянуть в эту берлогу ещё разок, — посоветовал ей. — Материал для ремня лучше всего добыть самостоятельно, кожа кабана вполне подойдёт. Только монстра лучше найти посильнее. А заниматься рукоделием, соблюдая тишину, можно под соседней от медведя ёлкой. Почему так стоит объяснять?

— Уже нет, — девушка опять отчего-то смутилась. — Кстати, на этого 'Медвежутя' давно висит заказ с тысячным коэффициентом опыта, и на 'Живую воду' тоже, — поведала она.

— И пусть висит дальше, привлекая всяких глупцов, — недовольно заметил в ответ на достаточно завуалированное предложение по-быстрому заработать. — Настоящие охотники знают, каких зверей им можно убивать, а каких трогать не стоит, и какие задания выполнять, а какие — нет. Какого-либо бродячего Рейд-Босса вали без лишних сантиментов, а вот Мест-Боссов трогать не рекомендую. Но поискать в местах их обитания и их логовах, пока они гуляют неподалёку, всяко интересно.

— Ты обещал показать, как можно развести огонь и переночевать в лесу, — Мелиса вспомнила данное ей обещание, хотя я искренне надеялся, что она про него забудет.

— Идём, — позвал её за собой к месту моей постоянной стоянки.

— … А как ты живёшь в реальном мире? — спросила меня действительно девочка, по её порой странному поведению — совсем ещё ребёнок, несмотря на физический возраст, когда мы сели обедать.

Всё же показал ей, как развести огонь с помощью подручных средств, строго наказав не передавать эти сведения недостойным. Приготовление супа из добытой по пути дичины и моего запаса овощей стало для неё тоже маленьким чудом, особенно замечательный вкус и дополнительные позитивные эффекты.

Заданный девочкой вопрос опять же относился к тем, которые задавать здесь не принято. Категорически. Если не предполагается развитие каких-либо отношений вне виртуала. Но она всего этого, похоже, ещё не знает. И что ей ответить? Правду? О том, что я как и подавляющее большинство здешних игроков, сижу на государственном 'пособии по бесполезности', для

получения которого требуется обязательное проведение определённого количества времени, немалого, между прочим, в этой игре? Ресурсы планеты надо экономить и всё такое. Много ли надо для поддержания жизни тела в капсуле? По сравнению с обычной жизнью на порядок меньше. Да и в других 'развитых странах' ситуация ничем не лучше, разве лишь игры другие. И по сравнению с ними 'Фантазия' заметно выигрывает, опять же, если сравнивать исключительно бюджетный доступ для граждан нашей страны. Будь у меня другие источники доходов, наверное, всё равно остался бы здесь, а не перешел куда-либо ещё. Там ведь тоже произвола администрации хватает, и пробиться наверх ничуть не проще. Но почти взрослому ребёнку об этом лучше не говорить, она наверняка и сама прекрасно всё знает. И всё же почему-то задаёт неудобные вопросы…

— Знаешь, наверное, поначалу, сейчас скажу известную банальность, — я начал подготовку строительной площадки для очередной классовой идеологической конструкции, не найдя другого подходящего варианта честного ответа. — Большинство людей здесь не играет, как это делаешь ты, а живёт, ибо в реальном мире для них просто не осталось места. Увы, этого нам с тобой быстро не исправить. Тем не менее, настоящие охотники сильно отличаются от большинства людей. Здесь они приобретают силу и мудрость, которая применима не только в игре. Путь у каждого охотника свой, нельзя всегда ходить по чьим-то следам. Возможно, ты поймёшь мои слова далеко не сразу, но обязательно поймёшь. И никогда не спросишь другого охотника, кто он там, по ту сторону реальности. Но ты всегда узнаешь его по настоящим делам. В игре и жизни.

— Ты говоришь загадками, словно мой отец, — недовольно заметила она. — Но почему-то я тебе верю, и постараюсь дойти до всего самостоятельно. А теперь мне пора, мастер-наставник Лабуш уже ждёт меня на учебной площадке, — как-то мгновенно внешне повзрослевшая девочка отложила в сторону опустевший котелок, и поднялась с бревна.

Провожать её я не стал, в здешнем лесу для неё могут представлять опасность разве только Боссы, но они её, скорее всего, теперь просто не заметят. А мне пора приготовится к ночной схватке.

Собственно, ещё немного усилить себя можно с помощью алхимии, приготовлением которой я и озадачился. Ближе к вечеру в моём арсенале добавились средства, вполовину ослабляющие болевые ощущения и позволяющие на четверть повысить ментальную сопротивляемость. Помогут ли они

победить — покажет самое ближайшее время.

— Я уже тебя заждалась, — неласково поприветствовала меня обнаженная зеленовласая дриада Милли, когда пришел к её дереву.

Оно располагалось посреди большой круглой поляны и сейчас закрывалось огромным куполом из полупрозрачной подрагивающей водяной завесы. Вода частично отражала и преломляла косые солнечные лучи, и поляна расцветала пляшущими бликами, как какими-то диковинными цветами и порхающими над ними бабочками. Зрелище буквально завораживало, и от него было сложно оторвать взгляд, переведя его на хозяйку этого места.

— До заката ещё далеко, — спокойно ответил лесной деве, сумев всё же обратить внимание на неё.

— Неужели ты не сильно хотел меня снова увидеть? — она красиво надула губки, изображая большую обиду.

— Об этом лучше поговорим, когда окончательно одолеем демонов, — не поддался я на её провокацию.

Вместо ответа та стремительно бросилась ко мне на шею.

— Знаешь, как тяжело чувствовать приближение конца и считать свои последние мгновения жизни, желая насладиться ими напоследок? — с большой тоской в голосе сказала она, оторвавшись от моих губ.

— Откуда столько махрового пессимизма? — поставив деву на землю, с укоризной заглянул её в глаза. — Ещё ведь ничего не кончилось и у нас есть возможность отразить тяжелые удары судьбы.

— Многие мои сёстры погибли, когда прошлой ночью демоны добрались до них, и никто не смог их защитить, — с болью в голосе ответила она. — Эту ночь переживут только те, кто сумеет хорошо спрятаться, надежды на защиту от вас, странников, у нас больше нет, — боли и тоски в голосе лесной девы стало ещё больше. — Когда так сильно нужна ваша помощь, вы почему-то исчезаете, предпочитая отсидеться в стороне.

— Ну, я же не отсиживаюсь, как другие… — мне самому вдруг стало обидно за остальных игроков.

— Ты один, — тяжело вздохнула дриада. — Мне сильно хочется поверить в тебя, но… знаешь, дай взглянуть на твои данные, возможно, удастся что-то посоветовать со своей стороны.

Внимание! Относящаяся к вам с 'превознесением' НПС Милли хочет увидеть ваши подробные характеристики.

Показать? Да/нет.

— Неужели ты что-либо понимаешь в них? — удивлённо спросил её, одновременно нажимая пиктограмму 'Да', и открывая соответствующее окно характеристик перед собой, дабы полюбоваться на это великолепие, которое вскоре можно потерять, если проиграть битву:

Имя (единственное): Леший.
Социальный статус: 'юниор'.
Уровень: 0.
Опыт: 0/10 (0 инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').
Класс: 'Мастер-Охотник', 'легендарная героическая' категория.
Вторичный класс: 'Друид', 'обычная' категория.

Базовые характеристики:
Жизнь — 64, 40 +60 % (экипированный предмет)

Несмотря на относительно низкий показатель жизни, правда — это смотря с чем сравнивать — для большинства игроков это очень немало, пунктов здоровья перевалило немногим за 4000. И это далеко не предел, просто дриада во всём здешнем лесу осталось только одна.

Сила — 160
Подвижность — 200

И вот теперь пусть кто-то скажет, что из друида получается исключительно хреновый боец. Брошу вызов и несколько раз подряд докажу неправоту оппонента.

Восприятие — 272, 166 +64 % (экипированный предмет)
Мана — 400
Сила духа — 400
Нераспределённых очков характеристик — 0

Да и магической силы, прямо скажем, многовато. И плевать на все классовые ослабления.

Вторичные характеристики:
Ореол славы — 136

Выносливость — 150, 100 + 50 (экипированный предмет)

Ловкость — 160, 80 +100 % (экипированный предмет)

Скорость бега — 130, 100 +30 % (экипированный предмет)

Регенерация здоровья — 20

Регенерация маны — 2200 200 + 2000 (действующий эффект слияния с лесом)

Имея непомерно высокую регенерацию маны и любое целительское заклинание, потерянное здоровье всегда можно быстро поправить. Главное не зевать.

Разделка добычи — 100 (экипированный предмет)

Рубка дерева — 75 (экипированный предмет)

Исцеление (классовое) — 100

Третичные характеристики:

Аура стихийной стойкости — 100

Аура физической стойкости — 9,6 (экипированный предмет)

Стойкость разума — 80 (экипированный предмет)

Стойкость к ядам — 10

Таланты общие классовые:

Чувство природы.

Находясь вне населённых пунктов, вы чувствуете окружающую вас природу. С помощью этого чувства вам легко находить добычу и обнаруживать врагов.

Следопыт.

Вы видите даже старые следы, кто бы их не оставил.

Сбор добычи.

Вы быстро и максимально полно извлекаете из убитых вами зверей всё необходимое (распространяется только на обычных зверей).

Самообеспечение.

Вы способны создавать необходимые для себя вещи и добывать пищу без посторонней помощи с минимумом ошибок и с максимальным шансом на успех.

Духовное слияние с природой.

Находясь в лесу, духи-хранители которого благоволят вам, ваше здоровье частично сливается со здоровьем всего леса, а интенсивность регенерации жизни и маны зависит от расположения духа-хранителя.

Таланты общие:

Незаметность 50/60.

Штраф восприятия наблюдателей 40 % для обнаружения вас требуется восприятие больше: 40.

Тайное перемещение.

Штраф восприятия наблюдателей 75 % для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 60.

Стальная воля.

+100 % к эффективности действий в сложных ситуациях.

Распознавание вещей 70/80.

Вероятность правильного и полноценного распознавания 100 % (272 бонус за 'восприятие') класса вещей 'простое', 'редкое' и 'уникальное', 90 % — 'легендарное', 67 % — 'эпическое'.

Сбор трофеев.

Вероятность обнаружения ценных предметов на телах поверженных противников: 100 % (272 бонус за 'восприятие').

Ночное зрение.

Эффективность зрения в темноте 100 %.

Передача опыта.

Вы способны максимально эффективно передавать свои знания и опыт другим людям.

Видеть Зло.

Вы способны видеть порождения зла и порочных людей, если они находятся поблизости от вас.

Сбор даров живой природы.

Вы разбираетесь в природных дарах (травы, ягоды, грибы) и умеете их собирать, максимально полно сохраняя их полезные свойства.

Бытовая магия. Вы способны адаптировать различные заклинания для улучшения своего быта.

Таланты боевые:

Военная хитрость 20/30.

Вероятность использования слабых сторон ваших противников и вероятность нанесения критических ударов 20 %.

Дробящее оружие 30/40.

Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 30 %.

Рубящее оружие.

Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 100 %.

Колющее и режущее оружие 1/10.

Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 1 %.

Метательное оружие 30/40.

Эффективность использования данного типа оружия при броске и вероятность нанесения им критических ударов 30 %.

Смертельный удар.

Вероятность нанесения смертельных ударов из состояния скрытности или невидимости 100 %.

Боевая ярость, 'аура стойкости' I класса.

Впадая в боевой транс, вы становитесь исключительно подвижным и стойким ко многим видам повреждений. 'Ловкость' +60, 'аура стойкости' (физический и стихийный урон)/3, вероятность получить эффект оглушения или контузии снижен на 90 %. Время действия эффектов: 10 секунд, откат до следующего применения: 1 час. Дополнительный пост эффект: после выхода из боевого транса 'регенерация здоровья' +300 % на 10 минут.

Уклонение 10/20.

Вероятность успешного уклонения от ударов холодного оружия 10 %.

Парирование 10/20.

Вероятность успешного парирования направленных в вас ударов холодного оружия 10 %.

Таланты производственные:

Рукоделие. Вероятность улучшения характеристик любых материальных предметов созданных вами 100 %.

Чувство материала. Позволяет обнаруживать материалы с исключительными характеристиками. Открывается новое чувство, возникающее в руках при касании предметов и материалов, пригодных для создания вещей высших классов.

Творческое безумство. При ощущении вами близкого контакта с материалом высокого качества и при наличии у вас подходящих инструментов, вы нередко впадаете в глубокий транс и работаете, не отдавая себе отчёта, пока окончательно не воплотите свою Великую Идею в новом изделии, временно забывая об усталости и прочих потребностях. Внимание!!! Во время процесса работы ваша уязвимость существенно повышается, а случайная травма может нанести долгосрочный вред телу и психике.

Работа с кожей. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кожи 100 %.

Работа с костью 30/40. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кости 30 %.

Работа с деревом 1/10. Эффективность использования данного типа материала для создания из него новых и ремонта потрёпанных изделий 1 %.

Совмещение материалов 30/40. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов при их создании и ремонте с использованием совмещения различных материалов 30 %.

Дровосек. Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 100 %.

Алхимия. Вы разбираетесь в приготовлении полезных зелий и снадобий.

Кондитерское дело и кулинария. Вы разбираетесь в приготовлении пищи и сладостей.

Совмещение субстанций. Вы способны совмещать в одном продукте алхимию и пищу.

Ремесленная магия. Вы способны адаптировать различные заклинания для применения их в ремесле.

Незадействованных очков таланта — 352.

Родство со стихиями:
Вода — 2
Огонь — 5
Воздух — 100

Классовые особенности:

Неприятие города.

Вам сильно не нравятся скопления людей и их жилищ, потому вы чувствуете себя далеко не в лучшей форме среди них. Уровень ослабления основных и вторичных характеристик, а также репутации зависит от размера населённого пункта, в котором вы оказались. Максимальное ослабление: 50 %.

Неприятие стихий.

Эффективность всех стихийных заклинаний: -50 %.

Страх огня. Эффективность всех огненных заклинаний: -75 %.

Активные умения:

Невидимость.

Вы способны становиться полностью невидимым для абсолютно всех возможностей стороннего восприятия. Невидимость обеспечивается за счёт частичного растворения своей жизни в окружающем вас пространстве. Затраты здоровья: 4 единицы в секунду после активации умения.

Время действия умения: не ограничено, откат после использования: нет.

Поток жизни.

Вы способны неограниченно передавать своё здоровье другим живым существам, находящимся неподалёку от вас.

Магические заклинания:

Щит маны. Ранг 1.

Стихия: нет. При касте стойкость к физическому и стихийному внешнему урону: 5*вложенная мана. Предел вливания маны: нет. Длительность вызова: мгновенно. Продолжительность действия: неограниченно до первого перемещения с места каста, с началом перемещения щит скрадывается в тело. Откат: нет. Затраты маны на каст: 5. Затраты маны на вызов скраденного щита из тела: 1. Особенности: в активном состоянии восприятие -20 %.

Исцеление. Ранг 1. 1/10.

Стихия: нет. При касте восстанавливается здоровье цели (целей): 0,1 сила духа*вложенная мана. Предел вливания маны: 50. Длительность вызова и действия: 1 сек. Откат: 5 сек. Затраты маны на каст: 10. Дистанция воздействия: неограниченно в пределах дальности 'восприятия'. Количество одновременных целей: неограниченно. Эффективность 1 %.

— Гляжу, ты действительно не потерял даром время, — дриада немного повеселела, хотя нотки грусти и тягостного ожидания полностью не исчезли из её голоса. — Увы, мне сейчас нечем ещё одарить тебя, дабы повысить твои боевые возможности.

— Зато у меня кое-что есть, — решительно подошел к водному барьеру, и он пропустил меня сквозь себя во внутреннее пространство.

Достав из 'пространственного кармана' фляги с 'Концентрированной Живой водой' одну за другой вылил в него. Барьер сразу же заметно посинел и идущее от него ощущение мощи резко возросло.

Родство с водной стихией +98, всего 100.

Система одобрила мои неожиданные действия.

— Невероятно, ты полностью восстановил силу духа воды, — удивлённо воскликнула Милли, снова прыгая ко мне на шею от

нахлынувшей радости.

Опустив её на землю, перелил 'Живую воду' из имевшихся у меня бутылей во фляги. Пусть концентрируется, при возможности снова удастся усилить духа-защитника. Отойдя на несколько шагов от барьера, активировал точку переноса артефакта 'Эвакуатор'. Если демоны меня почти пришибут, то появится возможность устроить им небольшой сюрприз.

— Вот теперь у меня всё готово! — заявил хозяйке этих мест, усевшись прямо на траву.

— Я не ошиблась, когда выбрала тебя своим защитником и… — она заглянула в мои глаза, в которых я надолго утонул.

А далее, пока не наступил час битвы, дриада рассказала мне свою грустную историю, как странники, игроки — то есть, устроили настоящий геноцид её младших сестёр, дриад, ещё не способных покидать своё дерево. Чем, безусловно, сильно подорвали силы Великого Духа Леса. Теперь она уже не могла дать отпор нашествию демонов по ночам. Странники оказались хорошо подготовлены и смогли как-то задержать появление зверей-защитников или сбить их с толка. Более того, подобное происходило не только тут, но и по всему миру 'Фантазии'. Мне случайно удалось спасти стихийный источник от уничтожения, иначе бы Милли, хранительница здешнего Сердца Мира, вообще осталась без защиты. Но многие её сёстры-хранительницы уже погибли. Кто-то целенаправленно открывал порождениям Бездны широкую дорогу в 'большой мир'. И если те завладеют всеми Сердцами Мира, то их уже ничто не сможет остановить и загнать туда, откуда они пришли. Как это ни странно, демоны и другие порождения Бездны не чистые разрушители, как некоторые тут думают, они — паразиты. Они питаются чужой злобой, подлостью, болью и страданиями. Короче — всем коктейлем 'плохих переживаний'. И они старательно культивируют в человеческой среде нужные им чувства и эмоции. К разрушениям им тоже не привыкать, если от этого страдают люди. Где засели демоны — там обязательно начинается война или чего похуже. Противостоять им способны служители Бога и духи природы. Но первые почему-то не принимают участия в спасении вторых, отданных кем-то на расправу демонам. И почему так произошло — можно вполне понять, если внимательно посмотреть на мою личную историю.

— Открывается провал Бездны, — сообщила мне дриада, но я и сам различил появившийся тёмный смерч на самом краю поляны даже сквозь защитную оболочку водного духа.

— Пожелай мне удачи, Милли, — напоследок крепко обнял

лесную деву, и, включив невидимость, быстро пошагал в противоположную от портала сторону.

Сразу вступать в бой просто неразумно, сначала требуется понаблюдать за действиями демонов, оценив их реальную силу и только потом атаковать.

Троица Архидемонов, а не простых рогоносцев, как можно было предполагать, появилась из портала практически одновременно. Мысленно поблагодарил себя за отказ от попытки встретить их у портала и перебить поодиночке.

Незаметность 50/60.
Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.
Штраф восприятия наблюдателей 50 % для обнаружения вас требуется восприятие больше: 45.

Меня действительно не замечали, хотя я периодически подползал поближе к троице рогоносцев, слажено ударивших магическим огнём по закрывавшему им путь к дереву водному духу. От шара воды густо валил пар, но сдаваться тот не собирался. Собственно, вода лучшее средство в противостоянии огню. Но для демонов именно огонь является родной стихией и другой стихийной магией они владеют откровенно плохо, если вообще владеют.

Незаметность.
Штраф восприятия наблюдателей 75 % для обнаружения вас требуется восприятие больше: 60.

Талант быстро прокачался до максимума, ибо критичность ситуации реально зашкаливала. Я же успел выяснить всё что хотел. Каждый из демонов встал так, чтобы видеть двух других, образовав угол большого треугольника в который вписан защитный круг водного духа. Им требуется отстоять подальше друг от друга, дабы не мешать естественному притоку маны, но и необходимо сохранять с остальными контакт для усиления себя. Если разорвать их связь, то они сильно ослабнут, ибо их уровень, хоть и являлся сотым, с меньшим уровнем Архидемонов просто не бывает, но усиление ограничивалось лишь единичкой. Значит здоровья у них не так много, в отличие от магических сил.

Приняв конфетки на повышение регенераций, как здоровья, так и маны, обезболивающее и снижающее ментальный урон, под

невидимостью подкрался к одному из сильно занятых делом рогоносцев. Не обращая внимания на пошедший ментальный урон, к счастью, относительно небольшой, всего лишь по десятку единиц в секунду, двумя ударами сбил ему рога: бах, бах, подхватить упавшее, и сразу же щит! Переждать мощную круговую огненную волну и ходу-ходу, пока меня не обнаружили. Ай, огненный дождичек всё же успел достать.

Получив по рогам в прямом смысле этого слова, демоны бросили обстреливать заклинаниями защитный барьер и переключились на поиски того, кто им помешал. Я же взглянув на отсутствие двух третей прочности щита маны и четверти здоровья, несколько приуныл. Лечимся, лечимся, ещё раз лечимся, каждые пять секунд, вот и результат:

> Исцеление. Ранг 1. 10/10.
> Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.

Показ подробностей я пока отключил, оставив только самые важные системные оповещения. 'Так, пора перебираться с этого места, здесь становится жарковато', - посетила меня своевременная мысль, однако стремительности рывка всё же не хватило для ухода без потерь.

> Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >200, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас заклинание 'Огненный дождь' 1 ранга.

Хех, ну хоть какая-то польза от получения сильного урона здоровью. Неожиданное приобретение изрядно подняло настроение. И не важно, что для меня, как друида, огненные заклинания практически бесполезны. А пока в стороне полыхает адское пламя активно лечимся, бездумно растрачивая быстро прирастающую ману. Магией здоровье поднимается пока не сильно много, зато прокачка самого заклинания просто стремительна.

> Исцеление. Ранг 1. 20/20.
> Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.

Обновив просевший щит маны, подобрался со спины ко второму демону, ещё не сообразившему, что стоять на одном месте сейчас далеко не самая лучшая тактика. Бах, бах, ещё два сбитых рога отправляются в мой 'пространственный карман'.

Дробящее оружие 40/40.
Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.

Зычный рёв пострадавшего, круговая огненная волна, сверху тоже что-то припекает, щит лопается, жар, боль, здоровье проседает на пять шестых, но я выскальзываю из этого огненного ада на относительно прохладное пространство, которое, тем не менее, активно горело и чадно дымилось. Просто урон там не превышал моей стихийной стойкости.

Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >200, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас заклинание 'Круг огня' 1 ранга.
Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >200, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас заклинание 'Огненное торнадо' 1 ранга.

Ааа… куда мне это всё! Лечимся, лечимся, теперь каст идёт быстрее. Одежда тоже заметно пострадала от огня и теперь нуждается в восстановлении за счёт моего здоровья. Голова болит, но пока терпимо. Вокруг полыхает, однако урона нет. Живём.

Исцеление. Ранг 1. 30/30. Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.
Исцеление. Ранг 1. 40/40. Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.

Едва успевал вкладывать необходимые единицы талантов и снова лечил себя.

Исцеление. Ранг 1. 50/50.
Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.
Регенерация здоровья +20, всего 40.
Исцеление. Ранг 1. 60/60.
Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.

Несмотря на магическое исцеление, естественная регенерация справлялась лучше и даже подросла. Учитывая масштаб восполнения потерь — совершенно неудивительно. И всё же демоны глупы. Примеры пострадавших товарищей их нисколько не вразумляют. Захожу за спину третьему рогоносцу, Хлоп, хлоп, хватаем сбитые рога и драпаем, надежды на щит мало!

Дробящее оружие 50/50.
Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.

Ууу… ааа… мне опять крепко прилетело сразу с трёх сторон, но больше всего в спину. Рывок в случайном направлении и сразу щит. Переждать поток огня с неба и ещё один прыжок — теперь можно бежать спокойно, буйство жара переместилось в другую сторону.

Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >200, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас заклинание 'Огненный шар' 1 ранга.

Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >200, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас заклинание 'Плеть огня' 1 ранга.

Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >200, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас заклинание 'Стена пламени' 1 ранга.

Мне, похоже, удалось собрать в свою коллекцию практически все огненные боевые заклинания, заодно проверив их воздействие на себе. М-да, как 'приятно' чувствовать себя курицей на вертеле для жарки. Пока демоны поливали огнём пространство, где меня

не было, срочно лечился, окончательно добив 'исцеление' до предела:

Регенерация здоровья +30, всего 70.

Исцеление. Ранг 1.

Стихия: нет. При касте восстанавливается здоровье цели (целей): 0,1 сила духа*вложенная мана.

Предел вливания маны: нет.

Длительность вызова и действия: мгновенно.

Откат: нет. Затраты маны на каст: 5.

Дистанция воздействия: неограниченно в пределах дальности 'восприятия'.

Количество целей: неограниченно.

Теперь работать стало значительно проще, ибо исчезли практически все ограничители, кроме запаса маны. Однако мои рисковые фортели сильно потрепали одежду, потому пришлось дожидаться её восстановления. Не имей она 'вампиризма прочности', уже бы остался голым.

Лишившись рогов, демоны, наконец-то догадались, что сейчас им лучше всего сбиться в плотную группу, иначе подлый невидимка разделает их поодиночке. Вот только я и к ним теперь близко подходить не собираюсь. Частично укрывшись за краем плёнки водного духа, сильным броском отправил бумеранг в повернувшегося ко мне спиной демона. Есть!

Военная хитрость 30/30.

Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.

Метательное оружие 40/40.

Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.

Поздравляем, монстр 'Архидемон Рзекрр' 100-1 погибает от вашей руки.

На данного монстра действовал повышающий коэффициент опыта (250) за счёт выданного эвент-задания.

Вами получен опыт: 25000 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Удачное попадание броска в голову и прошел 'смертельный удар'. Но радоваться рано, прямо сквозь полыхающее вокруг пламя стремительно несусь к воронке провала Бездны, встречать

свежее подкрепление. Подскочил в самый последний момент: появившийся оттуда демон не успел сообразить, что здесь происходит, оставшись без рогов.

Дробящее оружие 60/60.
Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.

Убить его за один заход даже не попытался, ибо вокруг провала возник филиал мартеновской печи. Едва яркость пламени спала, прорвался сквозь него, не считаясь с уроном и болью, несколько раз крепко приложив ещё не до конца опомнившегося демона бумерангом по голове. Этого ему хватило.

Поздравляем, монстр 'Архидемон Грерзиз' 100-2 погибает от вашей руки.
На данного монстра действовал повышающий коэффициент опыта (250) за счёт выданного эвент-задания.
Вами получен опыт: 25000 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Парочка, стоявшая поодаль, так и не сообразила, что же произошло в стороне от них. Пока не появилась следующая замена, быстро стянул с трупа трофеи, не разбираясь, скидывая в общую кучу. Хорошо хоть не тратится лишнее время на перемещение из одного инвентаря в другой, всё проходит как одна операция. Рассортирую трофеи после битвы, сейчас не до того. Очередной демон заставил себя подождать. Воспользовавшись передышкой, подлечил себя, обновил щит и передал весь полученный опыт бумерангу, достигшему девяносто пятого уровня, так как тот и сам успел неплохо подкачаться. И теперь его удар духом стал гораздо весомей.
Хорошо, что обитатели бездны любят повторяться — ещё один демон не успел понять, как погиб, практически по той же схеме, как и предыдущий.

Военная хитрость 40/40.
Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.
Дробящее оружие 70/70.
Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.

Поздравляем, монстр 'Архидемон Зригриг' 100-3 погибает от вашей руки.

На данного монстра действовал повышающий коэффициент опыта (250) за счёт выданного эвент-задания.

Вами получен опыт: 25000 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Мне же удалось отразить его пламя щитом, правда, потеряв три четверти его стойкости. Трофеи в 'пространственный карман', опыт бумерангу уже не требуется, тот и сам успешно достиг максимума, пора 'кормить' нож. Но тенденция роста усиления подходящих из Бездны гостей откровенно пугает. Если их не удастся сразу свалить — придётся тяжко. Десять минут отдыха и очередная стремительная схватка по отработанной технологии.

Военная хитрость 50/50.

Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.

Дробящее оружие 80/80.

Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.

Поздравляем, монстр 'Архидемон Ррграз' 100-5 погибает от вашей руки.

На данного монстра действовал повышающий коэффициент опыта (250) за счёт выданного эвент-задания.

Вами получен опыт: 25000 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Хоть демон и оказался существенно сильнее всех предыдущих, но я разделал его почти без потерь, если не считать полностью сбитого щита и сильнейшей головной боли от ментального урона. И совсем не зря мне резко добавляется 'военная хитрость' — это признак верных действий. Прокаченное до предела 'эпическое' оружие — чертовски убойная вещь. Да и навык владения резко растёт, его эффективность достигла восьмидесяти процентов. А благодаря слиянию с природой я мог позволить себе потерять за одну атаку по две с половиной тысячи единиц здоровья не особо рискуя отправиться на перерождение. Опыт кинжалу, трофеи в карман. Копим ману, восстанавливаем щит и одежду, ожидая продолжения банкета. Кстати, парочка первых, похоже, начинает соображать, что происходит нечто необычное и постепенно подтягивается ближе. Однако пока

смотрят в другую сторону, периодически отправляя в сторону леса огненные вихри. Край поляны уже весь обгорел, земля давно превратилась в спекшуюся стекловидную массу от жара, но лесного пожара пока нет: дриада сдерживает распространения огня за счёт своих сил.

'Охо-хох, едва живым остался', - мысленно обругал себя за глупое повторение тактики предыдущей атаки, несмотря на достигнутый успех.

Военная хитрость 60/60.

Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.

Дробящее оружие 90/90.

Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.

Поздравляем, монстр 'Архидемон Азгр' 100-9 погибает от вашей руки.

На данного монстра действовал повышающий коэффициент опыта (250) за счёт выданного эвент-задания.

Вами получен опыт: 25000 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Девятый уровень усиления это уже что-то. Зря себя ругал, быстро завалить его удалось лишь благодаря фактору неожиданности. Опять у меня нет щита, здоровье в красной зоне и одежда на последнем издыхании. Чувствую, следующий гость окажется последним. Десятка! Супер-Босс. Вот к нему я уже вплотную точно не полезу: десятикратное усиление — чистая смерть с одного удара, практически без вариантов. А пока тот не подошел, кушаем конфетки с алхимической начинкой, ибо эффект действия некоторых предыдущих эликсиров уже почти подошел к концу и быстро разбираемся с парочкой из первой партии, благо те почему-то разделились.

Дробящее оружие.

Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 100 %.

Поздравляем, монстр 'Архидемон Гзидсг' 100-1 погибает от вашей руки.

На данного монстра действовал повышающий коэффициент опыта (250) за счёт выданного эвент-задания.

Вами получен опыт: 25000 (инкапсулировано до

получения социального статуса 'взрослый').

Удар в затылок и труп.

Метательное оружие 50/50.

Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.

Поздравляем, монстр 'Архидемон Хзарз' 100-1 погибает от вашей руки.

На данного монстра действовал повышающий коэффициент опыта (250) за счёт выданного эвент-задания.

Вами получен опыт: 25000 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Второго я свалил за три броска, одним из которых промахнулся. Ожидая главного злодея, успел благополучно обобрать все трупы и передать накопленный опыт ножу, тоже дорастив его до сотни. Но у меня ещё оставалось более тридцати пяти тысяч опыта, которых впритык хватило и для полной прокачки 'Кольца экстрасенса'. Как только это произошло, перед глазами возникла заметно выделяющаяся по цвету на фоне остальных системных сообщений запись:

Поздравляем, вы смогли до предела прокачать 'эпический' предмет, непосредственно влияющий на ваши характеристики.

Стала доступна возможность телесной интеграции его свойств, после чего предмет разрушится.

Дополнительно: внеочередное сохранение данных.

Запустить интеграцию? Да/нет.

Ох, какой трудный выбор. Я даже не возьмусь сказать, сколько примерно стоит такое кольцо на аукционе. Две-три-пять тысяч 'желтых' монет или больше. Кланы точно купят, как бы ни передравшись за него. Уж больно много всего в этой игре завязано на 'восприятие'. А для продавца это нормальная квартира, живая подруга, настоящая еда, туристические поездки в самые красивые места планеты. Не навсегда, понятно, но на пару лет роскошной жизни точно хватит. Однако внеочередное 'сохранение данных' перед финалом опаснейшей битвы просто

сказочный подарок. За сегодняшний день я получил столько всего, и потерять это откровенно жаль. Потому твёрдо жму 'Да', мысленно попрощавшись с квартирой, подругой, и прочей недоступной роскошью.

Запущен процесс телесной интеграции 'Кольца экстрасенса'.

Интеграция завершена, предмет разрушился.

Восприятие +100 % (постоянный действующий эффект). Всего: 332.

Обретено собственное экстрасенсорное чувство вибраций.

Данные сохранены.

И едва я дочитал до конца эти строки, меня снесли всего с одного удара, как позже оказалось — строенного. Мир мигнул и пропал, через пару мгновений появившись вновь вместе с разрывающей всё тело ужасной болью, которая, к счастью, быстро спала.

Получен сверхкритический урон, здоровье менее 1 % от максимума, активировался артефакт 'Эвакуатор'.

Эвакуация с поля боя успешно произведена. До следующей возможности произвести операцию эвакуации 5 часов 59 минут 04 секунды.

Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >200, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас заклинание 'Разрушение неживой материи' 1 ранга.

Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >100, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас заклинание 'Рывок маны' 1 ранга.

Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >200, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас заклинание 'Поглощение жизни' 1 ранга.

Внимание!!! Прочность всех ваших экипированных вещей после удара заклинанием 'Разрушение неживой материи' составляет 10 % от максимума.

Внимание!!! Получено ослабление 'Разрыв духовных каналов' Восстановление запаса вашей маны после удара

заклинанием 'Рывок маны' составляет 1 % от личного максимума длительностью 3 часа.

Внимание!!! Получено ослабление 'Разжижение крови'. Восстановление запаса вашего здоровья после удара заклинанием 'Поглощение жизни' составляет 1 % от личного максимума длительностью 3 часа.

'Ну что же за невезуха такая!' — громко воскликнул от переизбытка раздражения, в последний момент, отключая уже ставшую привычной невидимость, едва не отправившую меня на перерождение. Все вещи с потерянной прочностью скидываю в пространственный карман, радуясь, что до сих пор ничего безвозвратно не разрушилось, а сам быстро одну за другой глотаю конфеты поднимающие здоровье на сто пунктов, полностью опустошая их запас. Если новый враг всего за секунду вышиб меня с поля боя, то и водный дух против него долго не продержится. Пришло время последнего и решительного боя, из которого я вряд ли выйду победителем. А сдаваться не в моих правилах!

Между тем последний демон, по внешнему виду совершенно не отличающийся от предыдущих за исключением огненно красного узкого венца на своей голове, неспешно приближался к барьеру, уже чувствуя себя победителем. По пути он испепелил трупы предыдущих неудачников, павших от моей руки, и я заочно порадовался своей расторопности с извлечением из них всяческих ценностей.

Пожалуй, демон совершил только одну ошибку: чувствуя себя совершенно неуязвимым, не придал какого-либо значения моей персоне. Ему категорически не стоило подходить близко к барьеру с довольным видом на своём лице или вернее — морде… Я знал, что имеется лишь одна слабая попытка остановить его и собирался воспользоваться этим шансом. Вот он, подойдя практически вплотную к преграде, вытягивает руки вперёд и с них слетает ярчайший огненный вихрь, разбивающий мелкими брызгами водный барьер, висящий прямо передо мной. Всё, защиты дерева больше нет. Следующим мгновением с моей руки срывается чёрный вихрь бумеранга, а за ним летит охотничий нож. Каждый из них благополучно попадет в свои цели.

Военная хитрость 70/70.
Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.
Метательное оружие 60/60.
Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.

Оглушающий рёв демона, лишившихся сразу обоих рогов, мой щит маны, полностью восстановленный ещё перед последним боем, окончательно лопается, сумев сдержать огненную волну. Вернувшийся бумеранг снова чувствуется в моей руке, взгляд застилает красная пелена, и я прыгаю на ещё не пришедшего в сознание от потери своих рогов демона, со всех сил ударяя его в голову. Затем ещё и ещё, стиснув зубы до скрежета и больше ничего не соображая от боли, как робот бью и бью. Красная пелена уже давно спала, а я всё мутузил уже не подающее признаков жизни тело врага, валяющееся на земле — жуткая боль временно помутила моё сознание. Вынырнув из потока боевого беспамятства, обнаружил практически полностью обнулённую полоску своего здоровья: от границы перерождения меня отделяли всего три последних пункта. Регенерация не работала, маны для 'исцеления' тоже не хватало. Но главное — победа осталась за мной. Убрав кучу системных сообщений из поля зрения, склонился над поверженным телом. Если это был самый главный Босс, то с него должен выпасть предмет, окончательно закрывающий квест. Или открывающий новую цепочку квестов — тут есть разные варианты. Обыск выдал кроме обычных потрохов кожи, полезных жидкостей, 'кристаллов духа' и некоторого другого две странности: полный скелет демона вместе с черепом и его огненный венец. 'Распознавание' никак не хотело определять его, пока не доросло до предела:

> Распознавание вещей.
> Вероятность правильного и полноценного распознавания 100 % (332 бонус за 'восприятие') класса вещей от 'простого' до 'эпического', 10 % 'архиэпическое'.

И только тогда я присел голым задом на обгоревшую землю от осознания того, что мне открылось:

> 'Венец Повелителя Бездны'.
> Класс: 'архиэпическое'.
> Вес 0,1 кг.
> Уровень: 1000.
> Прочность: неразрушимое.
> Демонизм 1000.
> Сила духа +1000 %, мана +1000 %.
> Свойство: Позволяет открывать и закрывать проходы

между слоями реальности.

Внимание! Свойство доступно только демонам или принявшими одержимость людьми.

При попытке воспользоваться свойством другими существами, предмет потеряет свою силу.

Какой чудовищный соблазн! Даже не являясь одержимым, любой маг с этим венцом на своей голове легко захватит весь остальной мир, если у него вдруг появится такое желание. Вот только я не поддамся соблазну. Однако венец на свою голову нацепить придётся.

Внимание! Вы оказались под влиянием архиэпической вещи.

Готовы ли вы поддаться её влиянию и разделить с ней свою сущность став Подлинным Повелителем Мира?

Да/нет.

Через силу тянусь взглядом к кнопке 'нет', демонизма мне только не хватало, хотя все чувства просто единогласно громко вопили о том, что надо непременно соглашаться. Интуиция верещала обо всех благах мира, которые упадут к моим ногам, стоит лишь сейчас сказать 'Да'. Сладость и благость соглашательства боролась во мне с ужасом отказа. Перед внутренним взором проносились красочные и насыщенные приятными ощущениями картинки всего того, что я обязательно обрету, став Повелителем Мира, тут же сменяясь жуткими кошмарами, которые непременно обрушатся на мою голову в случае отказа. Сознание туманится, разрываясь между выбором всевозможных благ и ставшим непомерно дорогим долгом. Но твёрдости духа и силы воли всё же оказалось достаточно, чтобы сделать правильный выбор. Наведённые соблазнительные и кошмарные иллюзии мгновенно исчезли, но при этом тело наполнилось огромной тяжестью и слабостью одновременно. Сделанный выбор крепко придавил меня к земле. Но на этом ещё ничего не закончилось:

Вам доступна однократная возможность навсегда закрыть все существующие в мире провалы Бездны, без возможности последующего открытия их кем-либо другим. После реализации возможности 'Венец

Повелителя Бездны' потеряет или сильно изменит свои качества, а вы сами познаете настоящие адские муки.

Хотите ли вы навсегда закрыть все провалы Бездны? Да/нет.

А вот теперь, несмотря на сильнейшую вспышку страха, переходящего в подлинный ужас, недрогнувшей мысленной рукой жму 'Да', в который раз проваливаясь в беспамятство от чудовищной боли, взорвавшей изнутри мою многострадальную голову.

Вернувшись в сознание, обнаружил себя лежащим на зелёной траве. Дриада Милли громко рыдала и нежно гладила меня по волосам. Судя по всему, на перерождение я так и не ушел. 'Адские муки' тоже благополучно прошли мимо. Смахнув очередную кучу системного текста в сторону, нежно дотронулся до её руки.

— Я думала ты так и не очнёшься, — громко всхлипнув в последний раз, радостно воскликнула лесная дева, заметив мое пробуждение или скорее — возвращение из-за грани небытия. — Твоё тело ломало и корёжило, а я долго ничем не могла помочь. Лишь недавно ты стал нормально воспринимать идущий от меня 'поток жизни', но я так боялась, что пережитые мучения окончательно выжгли твой разум.

Долго же мне пришлось проваляться в беспамятстве: битва произошла в начале ночи, а сейчас солнце стояло в самом зените. И беспамятство спасло меня от гораздо худших последствий.

— Я уже окончательно распрощалась с жизнью, когда сюда явился сам Лорд Бездны, — дриада склонилась ко мне и горячо поцеловала, после чего продолжила свой рассказ: — Просто не могу понять, как же тебе удалось одолеть его. Второй раз жизнь едва не покинула меня, когда ты надел его венец. По всем правилам ты сам должен был превратиться в демона и продолжить его дело. Но ты оказался сильнее самой Бездны, сумев навсегда покончить с её посягательствами на мир живых.

В этот момент я заметил зажатый в своей левой руке венец, поменявший свой цвет с ярко-алого на изумрудно-зелёный.

'Венец Верховного Духа Природы'.
Класс: 'архиэпическое'.
Вес 0,1 кг.
Уровень: 1000.
Прочность: неразрушимое.
Сила природы 1000.

Характеристики: временно не определились.
Свойства: временно не определились.

По поводу этого сильно изменившегося венца у меня появилась в голове только одна мысль, потому решительно приподнявшись, опустил его на голову дриады, после чего она ярко засияла золотым светом, залившим всю округу.

— Невероятно! — громко воскликнула она, когда свечение потеряло свою яркость. — Ты в очередной раз переступил через себя! Благодаря тебе я смогу полностью устранить здесь последствия нашествия порождений Бездны, и даже постепенно воскресить своих погибших сестёр дав им новые тела из своей и твоей плоти. Без тебя всё это было бы невозможным. И я очень хочу, чтобы ты согласился…

Дослушать её мне помешала появившееся перед глазами ошарашивающее сообщение:

> Внимание! Относящийся к вам с 'Великим превознесением' Верховный Дух Природы НПС Милли предлагает взять её в жены.
>
> Согласиться? Да/нет.

И пусть меня другие игроки станут считать глупцом, любителем надувных кукол из специфического магазина или кем-либо ещё хуже, но, не особо размышляя, нажал 'Да', после чего оказался до потери сознания заласкан бросившейся на меня лесной девой. Потеря сознания — здесь не фигура речи, а самая настоящая. Прямая стимуляция центра удовольствия плохо сказывается на любых мыслительных процессах.

Когда же неистовая дриада немного утомилась, растратив изрядную часть своей радости и вспомнив об имеющихся у неё неотложных делах, я окончательно пришел в себя, хотя так не хотелось выныривать из блаженной нирваны. Зачем куда-либо идти и что-либо делать, когда здесь так хорошо. Пока меня никто не беспокоит, решил провести финальную ревизию боя и его последствий, не вставая с изумительно мягкой травы. Однако первым делом прочитал сообщение, возникшее после моего согласия на женитьбу.

> Став супругом (справка) Духа Природы, воплощенным в образе женщины, вы получили возможность призвать её к себе по своему желанию в

любой момент, но только там, где разлита Сила Природы (справка).

Внимание! Ваша супруга тоже получила возможность призвать вас, если ей потребуется ваше участие или станет одиноко.

Предупреждаем, брачные узы предполагают определённую верность.

Ваша супруга не станет сильно возражать против сторонних развлечений с другими женщинами, ибо считает, что 'все мужики одинаковы', однако сильно злоупотреблять подобным категорически не рекомендуется.

Да уж, моральные принципы моей жены оказались весьма оригинальны. Типа: 'изменяй, раз уж у тебя такая кобелиная природа, но меру всегда помни, иначе обижусь'. Впрочем, у меня есть некоторое основание считать, что в ближайшее время будет совсем не до измен и даже не до жены, ибо ещё ничего не закончилось. Со мной Милли никуда не пойдёт, оставшись на своём месте ключевого НПС, иначе не возник бы совершенно неожиданный пункт с взаимным призывом. Меня же ждёт дальняя дорога и новые приключения. Если с демонами нам сейчас разобраться удалось, то с теми, кто их призвал — ещё нет. А ведь они крах собственных планов без ответной любезности точно не оставят.

Возвращаю на тело всю свою одежду, сразу же получая сообщения о куче полученного урона — тридцать процентов здоровья как корова языком слизала. Это от четырёх с лишним тысяч-то. 'Вампиризм прочности' сразу же приступил к работе. Не жалко, пусть ест. Времени прошло много, полученные ослабления благополучно развеялись, пока я пребывал в беспамятстве. Промочив горло особой водичкой из фляги, и вовсе отключил сообщения о получении урона. А теперь посмотрим, чем же ночной бой закончился, там такая простыня текста, сразу и не поймёшь. Лишнее сразу отфильтруем, оставляя главное:

Чувствуя близкое родство, гибнущий Дух Воды вошел в вас, отдав часть своих былых способностей.

Ваша стойкость к проявлениям огненной стихии навсегда стала десятикратной.

Вот что позволило мне пережить жарчайшее кольцо пламени,

выплеснутое вокруг, когда главный демон получил от меня по рогам. Жалко самоотверженного Духа, впрочем, думаю, Милли его со временем возродит. Простыню с ментальным уроном, оказавшимся почему-то не таким значительным, как стоило ожидать изначально, можно благополучно пролистать. Ах, вот, где причина — далеко не сразу заметил немного выделяющуюся на общем фоне строчку из более ранних времён, пришлось искать целенаправленно:

Стойкость разума +100.

Предыдущие столкновения и лобовые атаки на рогоносцев незаметно прокачали естественную стойкость, подпрыгнувшую сразу до максимума одним резким скачком, несмотря на активное действие защитного амулета, который, по идее, мог серьёзно помешать. Подобное возрастание стойкости персонажа иногда происходит при 'переваривании' им очень сильного урона в течение приличного времени. И всё равно полной компенсации внешнего воздействия не произошло — 'аура ментального подавления' усиленных демонов оказалась запредельной. Именно эта злая аура почти полностью слизала две тысячи единиц здоровья, пока я добивал своего последнего противника. Мог бы банально не успеть, улетев на перерождение.

Поздравляем, монстр 'Лорд Бездны Рыз' 100-10 погибает от вашей руки.

На данного монстра действовал повышающий коэффициент опыта (250) за счёт выданного эвент-задания.

Вами получен опыт: 25000 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Несмотря на огромную разницу в силе и возможностей все демоны стоили по опыту совершенно одинаково. Да, несправедливо. Но с другой стороны — за прошедший бой мне хватило бы дорасти до сотого уровня и ещё излишки остались. Вот оно — реальное преимущество одиночки: ни с кем делиться не приходится. Кстати, если бы задание выдавала не одна дриада Милли, а кто-то ещё — повышающий коэффициент стал бы ещё больше. Именно так работает социальный фактор создания потребности. Вон, на некоторых драконов, периодически

устраивающих налёты на некрупные города, тот самый коэффициент до ста тысяч доходит. И всё равно боевых отрядов, желающих проучить подлых летающих рептилий, особо не находится. Кланы с ними тоже предпочитают не связываться — шанс на победу откровенно мал, в отличие от вероятности потерять весомые материальные ценности. Летящего в небе крылатого ящера очень сложно поразить с земли, зато он как заправский самолёт-штурмовик осыпает скучившихся на земле людишек разнообразной боевой магией. Драконье логово так и вообще является эталоном фортификационных сооружений. Расположено высоко на отвесной скале, внутри настоящий лабиринт из магических ловушек, да и сам дракон не останется в роли безучастного зрителя, дожидаясь, пока утащат его ценности. Хорошо хоть ящеры ленивы и редко выбираются немного похулиганить от скуки. Находящиеся в области доступности какого-либо дракона населённые пункты строятся с минимумом исключительно каменных построек над поверхностью земли, глубоко зарываясь в неё на пару-тройку этажей, и для их жителей воздушный налёт не является катастрофой — так, неприятное погодное явление. Но сколько можно напрасно говорить о драконах, когда их здесь, к счастью нет. Зато есть рогоносцы. Вернее были.

> Поздравляем, вы получили Эпическое достижение 'Ужас Владык'.
>
> Впервые в истории вы победили одного из Истинных Владык Мира.
>
> Награда: Слава +30, +60 очков основных характеристик (не распределено),
>
> +100 очков таланта (не задействовано).
>
> Дополнительная награда: возможность самому стать Истинным Владыкой Мира.
>
> Для этого воспользуйтесь добытым в бою обручем власти.

Ха, вот оно как интересно получается — 'убивший дракона сам становится драконом', или в данном конкретном случае — демоном. Хорошо, что я тогда не прочитал этого сообщения, иначе соблазн мог и одолеть меня. Кстати, победа над Лордом Бездны не завершила квест по защите Сердца Мира. На тот момент ещё ничего не кончилось.

Хотите ли вы навсегда закрыть все провалы Бездны? Да/нет.

Ответив тогда 'Да', я получил сразу несколько сильнейших ослаблений, к счастью, не постоянного действия, и уже благополучно развеявшихся к настоящему моменту.

Внимание! 'Венец Повелителя Бездны' потерял свои свойства и фатально изменил свои качества.

Его новые свойства и качества определятся родством духа нового владельца.

Оказывается, мой внутренний дух оказался близок к природе, раз изменившийся венец приобрёл весьма специфические качества. С другой стороны — странно ожидать иного от новоиспечённого друида, жестоко соблазнённого хитрой дриадой.

Поздравляем, вы получили Эпическое достижение 'Выше всяческих соблазнов'.

Вы смогли преодолеть величайший соблазн и не отказались от того, что вам ранее было дорого.

Награда: Слава +30, +60 очков основных характеристик (не распределено), +100 очков таланта (не задействовано).

Дополнительная награда: активное умение 'Бустер' 100.

Поздравляем, вы получили активное умение 'Бустер'! (справка)

Вы способны прокачивать сразу до максимума любые таланты, умения и заклинания, путём единовременного вложения в них 2 единиц основных характеристик и 15 единиц таланта.

Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Другой бы игрок сейчас громко бы воскликнул — 'грабёж' и оказался прав. Действительно грабёж. Целых две единицы основных характеристик как-то многовато за скоростную прокачку талантов. Но с другой стороны, за моей спиной сейчас нет клана с учебными площадками и инструкторами, или

собранной рейдовой группы, которая подстрахует в боевой обстановке, позволив набраться опыта естественным путём.

> Поздравляем, вы полностью выполнили задание 'Защита Сердца Мира от посягательства демонов'.
> Награда: временное 'превознесение' с Великим Духом Природы НПС Милли становится постоянным.

И на этом все 'плюшки', выданные системой за одержанную победу, заканчиваются. Если честно, ожидалось немного большего. Дальше пошла скорая свадьба, но с неё кроме жены-домоседки ничего не обломилось. Впрочем, грех жаловаться, и так хорошо получилось, если посчитать взятые трофеи: восемь сотен золотых монет, рога и кожа демонов для ценных поделок, потроха для алхимии, пять 'кристаллов духа' и из них два стопроцентных. А ещё из главного Босса выпал:

'Адамантовый скелет'.
Класс: 'артефакт'.
Вес 4,2 кг.
Прочность: неразрушимое.

Никаких полезных свойств и прочего, кроме веса и прочности 'опознавание' не открыло. Однако в книжке по бытовой и ремесленной магии имелись несколько рецептов, как работать с адамантом, создавая из него исключительное оружие или броню. Правда, там ещё требовался развитый до сотни талант кузнечного дела, особая руда и множество редких присадок. Если первое ещё можно прокачать и воспользоваться сильно пострадавшим колечком, то за вторым и третьим стоило идти на аукцион, соглашаясь платить много золота.

Глава шестая

— Я оказалась излишне самоуверенна, — обратилась ко мне зеленовласая жена, с довольно печальным выражением на своём прекрасном лице.

— Что-то не получатся? — спросил её, выбравшись из пучины собственных размышлений.

— Последствия пришествия порождений Бездны оказались гораздо сильнее, чем мне изначально показалось, — она озвучила именно то, чего я и сам опасался. — Здесь серьёзный прорыв не произошел, ты уничтожил прокладывавших путь, но в других местах множество тварей сумели расползтись по округе до закрытия провалов. Мне удалось лишь изгнать их из мест сосредоточения своей силы, но они нашли, где можно спрятаться и теперь начнут проникать в человеческие города. Там варится их основная пища и там они начнут набираться сил, дабы попытаться позже взять реванш. Увы, мне и оставшимся среди живых сёстрам, нет хода в человеческие города, ибо они находятся под дланью Бога и его слуг. Необходимо договориться с ними о совместных действиях.

Внимание! Вам предложено задание 'Обрести союзников' Класс: 'обычное'.
Награда: 10 пунктов репутации с Главным Храмом.
Время: не более 10 дней.
Штраф за отказ или провал: нет.
Принять? Да/нет/(больше информации).

Судя по награде в виде репутации, весьма большой, кстати, для разового действия — это не 'простое' задание, а старт длинной цепочки квестов. Потому принимаем предложение, узнавая у жены, как можно попасть в 'большой игровой мир' минуя стандартную процедуру официального 'взросления' вместе с получением необходимых десяти уровней через нудные социальные квесты. Наверняка эта возможность существует, хотя официально о ней никому неизвестно.

— Милли, мне тоже потребуется твоя помощь, — своим заявлением немного удивил её, ибо истинные рыцари-защитники обычно в помощи не нуждаются.

— Всё, что в моих силах… — дриада прижалась ко мне всем телом, вызывая ответный порыв страсти, очевидно предполагая,

что мне именно такая помощь сейчас от неё и нужна.

— Извини, жена, но вопрос несколько серьёзнее, — удалось вставить фразу в перерывах между страстными поцелуями.

— Говори, — нехотя оторвалась она от моих губ, перестав пытаться расстегнуть ремень, поддерживающий штаны.

— Есть ли у тебя возможность быстро перекинуть меня отсюда в другие земли, желательно к большим городам, — поведал ей о своей потребности, непосредственно связанной с заданием.

— Естественно! — недовольно фыркнула она, как будто я просил её о какой-то мелочи, оторвав от гораздо более приятного занятия, что, в общем-то, было правдой. — Сердце Мира способно открыть проход в другие места. В сами города перекинуть тебя не смогу, но в леса неподалёку от них — легко.

Сразу отправиться в дальнюю дорогу не удалось, Милли категорически не захотела отпускать меня без своей ласки быстро переросшей в бурную страсть. Только потом она подвела меня к своему Древу, под которым и пряталось невидимое глазу Сердце Мира, открыв широкое окно портала, через которое виднелся край леса и далёкие крыши домов большого города. Делаю шаг вперёд и… оказываюсь посреди каменистой горной долины, со всех сторон закрытой высоченными отвесными скалами. Но более всего 'порадовали' системные сообщения, от прочтения которых захотелось взвыть:

Вы вошли на закрытую территорию.
Действие любых пространственных техник отключено, точки возрождения заблокированы.
Вами получено задание 'Бета-тест новых локаций'.
Класс: 'административное'.
Награда: нет.
Время: не ограничено.
Штраф за смерть/провал: удаление персонажа.

Присел прямо на камни, там же где появился, обхватив резко потяжелевшую голову руками, сразу же сообразив, куда меня закинули подлые модераторы, и главное — зачем. Пока я совершал героические поступки, они внесли изменения в мою учётную запись. Нашли, как ещё разок насолить мне, воспользовавшись старыми системными записями. Бета-тестером мне некогда довелось поработать, что и позволило им сейчас выдать это проклятое задание. Когда-то давно, ещё в первый год существования 'Фантазии', работа тестером позволяла очень

неплохо заработать. Именно из коллективов 'первопроходцев', как их тогда называли, позже образовались первые кланы. Затем начался этап их взросления и развития, сменившийся чуть позже захватом инвесторами. Те поступили весьма просто — накачав через подставных людей какой-то один клан вводимыми извне деньгами, они резко усиливали его. Сильнейшее оружие, лучшие бойцы, наёмники… Клановые лидеры, неожиданно дорвавшиеся до настоящей роскоши, как в игре, так и в реальной жизни, быстро теряли последние остатки совести и благоразумия, желая ещё большего. Естественно, за чужой счёт, как же иначе? Если у тебя реальная сила, то можно ставить жесткие условия тем, кто ей обделён, заставляя работать на себя. Это, понятно, сильно не нравилось другим кланам, но без внешнего вливания средств восстановить баланс силы и интересов оказалось невозможно. Сильные становятся ещё сильнее, богатые ещё богаче, а слабые и бедные… понятно. Вскоре инвесторы приходили со своим 'очень интересным предложением' и к лидерам других кланов, постепенно выводя тех на новый уровень. Но новые 'инвестиции' являлись отнюдь не спонсорской поддержкой ради торжества справедливости. Деньги давались под большие проценты и жесткие гарантии, а расплатиться с долгами смогли очень немногие. Но и тем не пришлось долго радоваться — всех 'независимых' быстро снесли временно объединённые силы 'корпорантов', как стали позже называть кланы, полностью потерявшие свободу и получившие над собой внешний управляющий директорат. В общем, желающих откусить жирный кусочек от огромного 'бюджета социальной виртуальности' нашего государства хватало, а само государство временно утратило инициативу, в связи с другими внешними и внутренними неприятностями, неожиданно возникшими в то время. После захвата кланов заработок на тестах новых локаций для независимых одиночек стал принципиально невозможен. Любой доходный бизнес 'инвесторы' старались перехватить и подмять под себя, пользуясь связями и подкупом игровой администрации. Для работы тестерам выдавались заранее созданные персонажи, имевшие полную экипировку. Естественно, при гибели временный персонаж автоматически удалялся вместе со всем барахлом. Но если команда 'первопроходцев' выживала, то в качестве награды часть рабочей экипировки и добытых трофеев оставалось в личной собственности. А предметы там попадались весьма и весьма… Мне же в этот раз временного персонажа и вовсе не выдали, оставив имеющегося вместе с назначенным штрафом за провал.

Просидев около часа на одном месте, тихо воя от навалившегося чувства полного бессилия, всё же отправился на осмотр окрестностей. Пусть со мной нет рейдовой группы, но и собственных возможностей должно хватить, дабы справиться со всеми трудностями. Опыт есть, ума не занимать, прорвёмся, сколько бы новых локаций не попытались проверить меня на прочность. А значит, сначала стоит хорошенько приготовиться. Сила природы здесь полностью отсутствовала, потому моё здоровье упало до базовых параметров. Вложив сразу сотню нераспределённых очков характеристик, выданных в крайних достижениях, исключительно в 'жизнь', оставил свободную двадцатку на всякий случай. С помощью амулета Мастера-Охотника здоровье прыгнуло до двухсот двадцати четырёх пунктов, теперь с одного удара меня не всякая тварь зашибёт. Заодно позаботился и о собственном магическом оружии: захваченные у демонов заклинания могли серьёзно пригодиться, потому сразу прокачивал нужное до максимума подаренным умением 'Бустер'.

Разрушение неживой материи. Ранг 1.

Стихия: нет.

При наложении заклинания на цель (цели) теряется 90 % прочности присутствующих на них материальных предметов (за исключением неразрушимых).

Длительность вызова: мгновенно.

Откат: 1 час.

Затраты маны на каст: 360.

Дистанция воздействия: неограниченно в пределах дальности 'восприятия'.

Количество единовременных целей: не ограничено в пределах круга диаметром 10 метров.

Неизвестное до сего дня заклинание оказалось весьма перспективным, ибо в качестве целей можно выделять не только людей и монстров. К примеру, оно легко накладывалось на ворота вражеского замка. Для кого-то моё появление на стороне штурмующих отрядов может стать большим и крайне неприятным сюрпризом. Явные недостатки заклинания — длительный откат и большие затраты маны. Последнее не так существенно, ибо сильные маги без заполненных внешних накопителей не ходят.

Рывок маны. Ранг 1.

Стихия: нет.

При наложении заклинания на цель (цели), обладающих маной, они теряют 50 % пунктов здоровья от имевшихся у них пунктов свободной маны и 100 % маны.

Дополнительный эффект: цели получают ослабление 'Разрыв духовных каналов' продолжительностью 3 часа.

Длительность вызова: мгновенно.

Откат: 5 минут.

Затраты маны на каст: 150.

Дистанция воздействия: неограниченно в пределах дальности 'восприятия'.

Количество единовременных целей: не ограничено в пределах круга диаметром 10 метров.

Убойная вещь против магов, ибо маны у тех обычно значительно больше, чем здоровья, а поднятые щиты против такого подлого воздействия бесполезны. Недостатки аналогичны предыдущему заклинанию, разве только значительно меньше, особенно откат.

Поглощение жизни. Ранг 1.

Стихия: нет.

При наложении заклинания на цель (цели) не имеющие собственной маны, они теряют 90 % здоровья от имеющегося у них максимума, 20 % потерянного здоровья передаётся заклинателю.

Внимание! Имеющаяся у цели (целей) мана полностью блокирует действие заклинания.

Дополнительный эффект: цели получают ослабление 'Разжижение крови' продолжительностью 3 часа.

Длительность вызова: мгновенно.

Откат: 5 минут.

Затраты маны на каст: 150.

Дистанция воздействия: неограниченно в пределах дальности 'восприятия'.

Количество единовременных целей: не ограничено в пределах круга диаметром 10 метров.

Что можно сказать? С помощью только двух последних заклинаний один маг теоретически способен благополучно разделаться с достаточно многочисленным рейдом из магов и

обычных бойцов вышедшим против него, если ему хватит запаса маны, естественно. На практике же многое зависит от эффективности управления рейдовой группой, её рассредоточенности на местности и решимости бойцов продолжить битву, после получения ими урона и ослаблений, ибо пятиминутный откат до повторного применения в драке значит весьма много.

Немного подумав, прокачал себе и парочку огненных заклинаний:

Огненное кольцо. Ранг 1.

Стихия: огонь.

При касте вокруг заклинателя формируется кольцо огня наносящего цели (целям) урон: 0,01 родства с огненной стихией*0,1 сила духа*вложенная мана.

Предел вливания маны: нет.

Длительность вызова: мгновенно.

Продолжительность действия 3 сек.

Откат: нет.

Затраты маны на каст: 1.

Дистанция воздействия: 5 метров (круговая).

Количество целей: не ограничено в пределах дистанции воздействия.

От моего огонька даже в таком виде, учитывая имеющиеся штрафы класса и низкое родство со стихией, никому особо не станет жарко. Вот только большинство зверюшек имеют врожденный страх перед огнём, стараясь под него не лезть. Потому запушенный 'круг огня' в половине случаев сорвёт начавшуюся атаку с их стороны, а имеющих склонность к горению благополучно подожжет.

Огненный шар. Ранг 1.

Стихия: огонь.

При попадании цель получает урон: 3*0,01 родства с огненной стихией*0,1 сила духа*вложенная мана.

Предел вливания маны: нет.

Длительность вызова: мгновенно.

Откат: нет.

Затраты маны на каст: 1.

Дистанция воздействия: не ограничено в пределах дальности 'восприятия'.

Скорость полёта шара 10 м/с.
Количество единовременных целей: 1.

Такими заклинаниями хорошо выманивать спрятавшихся за естественными укрытиями хитрых мобов. Достаточно ударить шаром рядом с ними, как у тех срабатывает секундный эффект паники и есть шанс вторым шаром поджарить их шкуру или вынудить атаковать. В подземельях маги обычно превентивно обстреливают с большого расстояния огненными шарами все подозрительные места, откуда неожиданно может выскочить затаившийся монстр. Собственно, почему бы и мне не использовать эту проверенную временем тактику. Эх, сейчас бы сюда водных или воздушных заклинаний, с которыми у меня гораздо лучше отношения, но чего нет — того нет.

Произведя разведку долины, обнаружил небольшой ручей и таинственного незнакомца, сидевшего в теньке под скалой в позе лотоса. Система не показывала ни его ника, ни уровня, впрочем, моего он тоже видеть не должен. Глаза незнакомца оставались закрытыми, но он легко определил присутствие постороннего, несмотря на имеющуюся маскировку. Активную невидимость я пока не включал. Одет он в простую одежду, без каких-либо выделяющихся признаков класса, ноги босые, оружия не видно.

— Давненько в этих краях Герои не объявлялись, — незнакомец всё же открыл глаза и внимательно рассматривал мою фигуру. — Ну, здравствуй, смертничек… — обратился он ко мне.

— Почему-то мне кажется, ваш пессимизм, уважаемый, достаточно плохо наигран, — без проявления в голосе эмоций ответил на такое странное 'приветствие'.

— Это не столько пессимизм, сколько хорошая память, — также безмятежно ответил он, не поменяв своей позы. — Все приходившие сюда здесь же навсегда и оставались. Сомневаюсь, что ты, Герой, станешь исключением из этого правила.

— Но я хорошенько попытаюсь, — словами подбодрил себя больше, чем показал свою истинную уверенность.

Просто в последний момент, с тихим ужасом окончательно осознал, куда меня действительно закинуло — на 'свалку непроходимых данжей'. Про это место ходили настоящие легенды. Администрация периодически подряжала сильнейшие кланы, дабы те представили ей свои лучшие боевые группы в роли бета-тестеров. Локации создают управляющие ИскИны, и они должны проверяться на принципиальную проходимость,

сложность и множество других параметров. После проверки новые локации появляются в игре, а те, которые не смогли пройти более дюжины сильнейших команд с лучшим вооружением и оснащением, отправляются сюда. Есть нюанс — командам не разрешено проходить один и тот же данж много раз подряд, дабы досконально изучить его, даётся только две попытки. Мне же вообще выдали только одну, причём на всю коллекцию подземелий, собранных в этом месте за годы существования 'Фантазии'. Да уж, повезло, так повезло. Практически как утопленнику, нашедшему клад на речном дне.

— Раз ты такой смелый и решительный… — незнакомец позволил своим губам обозначить лёгкую улыбку. — … Отправляйся вон в ту дыру в скале, — я проследил за его взглядом, заметив вход в пещеру. — Там самое лёгкое из всего ждущего тебя впереди. Если справишься, подскажу чего-либо ещё, — пообещал местный Хранитель.

Ибо никем иным этот безымянный персонаж не мог быть.

> Внимание! Вы вошли в локацию 'Пещера Мёртвого Отступника'.
>
> Выход из неё до окончания полной зачистки означает провал всей миссии.
>
> Внимание!!! В данной локации разлита плотная аура смерти.
>
> Естественное восстановление здоровья невозможно.

'Чёрт!' — громко выругался вслух, едва прочитав сообщения. Если подобное гадство устроено в самом 'лёгком', причём сразу на входе, что же стоит ожидать дальше? Хорошо хоть приток маны не закрыли, а то совсем печаль.

Внимательно осматривая неровный пол и стены, медленно углубился вглубь пещеры. Полнейшей темноты не наступило — на стенах обитала тускло фосфоресцирующая плесень. Да и зрение у меня вполне подходящее для этих мест. Шаг, другой, третий, обострившиеся чувства экстрасенса уловили едва заметное сотрясение почвы. Мгновенно поднятый щит маны просел сразу вполовину, отразив дюжину одновременных сильных ударов.

Крутанувшись на месте, бью бумерангом первую попавшую тёмную фигуру, стоявшую у меня прямо за спиной. Та протянула ко мне свои скрюченные руки, не обращая внимания на мои удары. 'Зомби', - пришла в голову самая очевидная мысль, естественно не добавившая хорошего настроения. Быстро сменив

бумеранг на топор, всё же свалил своего первого противника, окончательно раскрошив его голову. Но на его место сразу встал другой мертвяк, а за ним выстроилась очередь ещё из десятка. И они не просто ждали, пока я разделаюсь с первыми, а периодически кидали в меня увесистые булыжники, заметно просаживающие постоянно возобновляемый щит. С 'уникальным' топором в руках дело пошло веселее, и всё равно каждый зомби требовал не менее десятка ударов по своей черепушке для того, чтобы окончательно потерять прочность.

Стоит заметить — какой-либо 'жизни' или здоровья мертвяки не имели, вместо неё обходясь исключительно прочностью, как и обычные материальные объекты. Только вот не просто прочностью, а сильно повышенной за счёт своего особого посмертного существования, и которая ещё умудрялась быстро восстанавливаться за счёт разлитой вокруг 'ауры смерти'. Зомби игнорировали любой урон кроме физического, против них бесполезны яды, почти не действовала боевая магия. От огня они загорались, но горели не так активно, как хотелось бы ожидать. А сами били исключительно сильно, метая здоровенные булыжники и просто работая своими конечностями, как заправские боксёры. Устроенная чуть ли не на самом входе ловушка с дюжиной мертвяков с большой вероятностью обрекала в этом данже сильный рейд на последующую гибель: воины уходили вперёд, а нежить появлялась сразу же за спинами немного отстающих целителей. Потеряв поддержку, на одних эликсирах воинам здесь долго не продержаться, ибо естественной регенерации здоровья нет.

Обыскав вторично мёртвые тела, получил с каждого по пятьдесят серебряных монет и по две окаменелые кости. Заодно выяснил, откуда они неожиданно вылезли, обнаружив небольшие ямки в полу. В общем, по набору внешних признаков, эту пещеру можно считать чуть ли не классической. По пути мне встретятся несколько больших залов с кучей мертвяков, а в конце ожидается мёртвый маг-лич. Казалось бы — ничего сложного: неторопливо иди вперёд и истребляй всех, кто под руку попадётся. Но, если сказать честно — мертвяки крайне неудобные противники. Поодиночке не ходят, предпочитая наваливаться большой толпой, маскировка или невидимость против них не помогает, 'эпическое' оружие приравнивается к 'обычному', критические удары не проходят. Медлительными их тоже особо не назовёшь. Интеллектом и изощрённой тактикой атаки не блещут, зато берут стойкостью и количеством: пока разделываешь одного, тебя крепко мутузит парочка других. А от мёртвого мага в конце можно ожидать самых неожиданных исключительно неприятных

сюрпризов.

До первого большого зала на меня больше никто не напал. Длинный коридор, спиральная лестница вниз, 'вечные' факелы, создающие на полу и стенах пляшущие картины причудливых теней. Пол круглого зала с массивными колоннами около стен, куда с краю привела меня лестница, покрывал плотный красноватый туман, не позволяя разглядеть неровности и ямки, из которых появятся многочисленные мертвяки, едва я спущусь с лестницы. Выхода из зала тоже не видно, возможно, он откроется, когда исчезнут все спрятавшиеся местные обитатели. Быстрый рывок вниз и сразу же обратно на лестницу. Есть, мертвяки появились, но, не обнаружив рядом противника, снова спрятались в своих тайных убежищах. Второй рывок, но теперь немного задерживаюсь, дабы меня заметили. 'Это какие-то неправильные мертвяки', - с досадой отмечаю про себя: гнаться за мной никто не собирался. Идею разделаться с ними поодиночке, отступая вверх по ступенькам и сдерживая прущую за собой толпу, можно смело отправить в утиль. Значит, пришло время магии! Скинув с себя всё способное разрушаться, выскакиваю в центр зала, поднимаю щит, и раз за разом пускаю вокруг себя огненные круги. Зомби огня не любят и временно теряют ориентацию, не представляя кого надо атаковать.

Военная хитрость 80/80.
Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.

Ага, талант подрос — значит, мои действия оказались тактически верными.

Родство со стихией огонь +10, всего 15.

И затем, когда всё же мой щит начал проседать, активирую заклинание 'разрушение неживой материи', накрывая им весь зал, после чего опять продолжаю жарить близко подошедших мертвяков.

Родство со стихией огонь +10, всего 25.

Хоть мои огненные заклинания и не отличались особой эффективностью, но потерявшим девяносто процентов прочности зомби его хватало.

Родство со стихией огонь +10, всего 35.

Кто подходил вплотную — получал удар топора, добавки уже не требовалось. Однако мана у меня закончилась раньше, чем иссякли мертвяки, и с оставшимися пришлось хорошенько поплясать: огненное шоу в моём исполнении убавило едва ли одну четверть потенциальных противников. Несмотря на имевшуюся ловкость, несколько пропущенных ударов едва не отправили меня к неизбежному удалению персонажа. Когда враги закончились, устало сел на пол, дождавшись восстановления маны, успешно подлечился. Щит тоже пришлось обновлять. Обыскивая вторично мёртвые тела, подсчитал их общее количество, немного удивившись — полторы сотни. Вроде бы немного, но сколько на них ушло сил и нервов. Брал с них исключительно деньги, ибо после действия заклинания 'разрушение материи' трофейные кости фатально потеряли прочность и не годились даже на примитивные поделки. Опять все мертвяки оказались ровно пятидесятого уровня, потому с них шло только серебро и опыт. Семь с половиной тысяч того и другого с одного зала. Неплохо. Нужный мне проход в глубину пещеры действительно открылся, но я не торопился туда идти, ожидая, когда закончится действие отката у моего самого сильного против мертвяков заклинания. Дабы не терять зря время, стал внимательно осматривать, ощупывать и простукивать стены зала и пол около них, колонны тоже не обошел своим вниманием, подозревая наличие где-то тут спрятанного клада.

Поздравляем, вами открыт талант 'Поиск сокрытого'! 1/10 (справка)

Увеличивается вероятность нахождения кладов, спрятанных предметов и ловушек.

Текущее значение 33 % (332 бонус за 'восприятие')

Мой удар обухом топора по стене в одном месте действительно обнаружил пустоту. Ещё два удара сломали тонкую каменную плиту, за которой обнаружилась совсем маленькая шкатулка, внутри которой лежало четыре совершенно

одинаковых прозрачных камня:

'Бриллиант-манохранитель'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0,0072 кг.
Прочность 3800/3800.
Запас хранимой маны: 5000.
Стойкость: 750 полных зарядок.

Судя по этой находке, подземелье предназначается скорее для магов, иначе бы в тайник положили другие предметы. Но тайников может оказаться больше одного. Вот только лучше сразу раскачать поисковый талант 'Бустером' и не тратить зря время на простукивание стен.

Поиск сокрытого.
Вероятность нахождения кладов, спрятанных предметов и ловушек 100 %. (332 бонус за 'восприятие')

Талант сразу же подсветил пару мест на полу прямо перед нужным мне проходом в глубину подземелья. Только там оказались не клады, а ловушки — хорошо замаскированные ямы с острыми и явно отравленными кольями. Хорошо туда сразу не пошел.

Пока перезаряжалось заклинание, наполнял маной найденные накопители, последовательно сливая в них образующийся запас. Естественный приток давал двести единиц в минуту, и на полную зарядку всех доставшихся накопителей требовалось чуть менее двух часов. Впрочем, торопиться сейчас некуда, потому первым делом разрядил первый заряженный бриллиант на свой щит, свернув его в тело до момента применения. Двадцати пяти тысяч единиц стойкости должно надолго хватить.

Следующий большой зал поначалу показался сильно похожим на предыдущее место битвы. Такой же размер, тот же плотный туман, стелящийся по полу, вот только проходов из него видно подозрительно многовато. Возможно, это не проходы, а ниши, в которых спрятались мертвяки. Не войдёшь — не проверишь. И ещё 'поиск сокрытого' сразу подсветил множество спрятанных ям-ловушек: в этом зале с топориком уже не потанцуешь. Есть более-менее свободный проход и небольшой пятачок в центре, откуда предлагается отстреливать подходящих

из проходов мертвяков заклинаниями, не подпуская их близко к себе. Попробуем воспользоваться предлагаемой тактикой.

Рывок в центр, и, ожидаемо, из проходов со всех сторон повалили местные обитатели.

Военная хитрость 90/90.

Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.

Подпустив их ближе, запустил циклическое воспроизводство огненных кругов, дабы в зал набилось как можно больше мертвяков, не сразу подбегая ко мне.

Родство со стихией огонь +10, всего 35.

Первые из них уже достигли центра, но сбить щит теперь им уже не по силам. Каст 'разрушения материи', и снова огонь, огонь и ещё раз огонь!

Родство со стихией огонь +25, всего 60.

Теперь мана не кончалась от непрерывного использования заклинаний, хотя запас накопителей постепенно таял. В щит периодически кто-то стучался, кидая крупные булыжники.

Родство со стихией огонь +25, всего 75.

'Да когда же вы закончитесь!' — влезла в голову досадная мысль. Битый час тут жгу и жгу, а противники всё подходят и подходят.

Родство со стихией огонь +25, всего 100.

Вот и родство с огнём достигло предела, а толку от моих заклинаний больше не стало. Окончательно разрядив накопители маны, снова схватился за топор. Только достать им оставшихся

мертвяков не получалось. Теперь они не подходили близко и только швырялись камнями. Метко и с большой силой, потому с одного места лучше не сходить, иначе спадёт щит. В дело пошел бумеранг, снося их с одного попадания, ибо прочности у них оставалось маловато. Заодно добил оружейный талант до предела:

> Метательное оружие.
> Эффективность использования данного типа оружия при броске и вероятность нанесения им критических ударов 100 %.

Последующий обыск и подсчёт трофеев опять удивил — мертвяков пятидесятого уровня оказалось три полные сотни. И опять с них никакого добра, кроме монет. Кладов и тайников в самом зале не нашлось, зато кое-что обнаружилось в одной из ниш.

> Рецепт ритуала упрочнения собственного тела 'Каменная кость'.
> Класс: 'уникальное'.

В небольшой шкатулке лежал свиток с рецептом и маленький медицинский нож.

> Желаете ли вы изучить рецепт 'Каменная кость'?
> Для изучения вложите единицу талантов.

Этого добра у меня скопилось достаточно, потому не жалко потратить лишнюю единицу ради собственного любопытства.

Так-так, весьма оригинально. Предполагается заметное увеличение стойкости к физическим повреждениям, особенно к дробящему урону. Для проведения ритуала, весьма болезненного, кстати, требуется временно остановить регенерацию здоровья. Прямой намёк, что её стоит произвести в этом данже с его сильнейшей аурой смерти. Ещё необходимо иметь много 'каменных костей', которые выпадают из здешних мертвяков и четыре мага, для постоянного вливания маны в каналы ритуала, вырезаемые предоставленным ножом на теле пациента. Очень

интересное предложение, особенно для обычных воинов. Если попытаться понять логику разработчиков, есть немалая вероятность, что дальше вглубь пещеры без этой модификации тела просто не пройти. А запаса трофейных костей к настоящему моменту должно хватить для модернизации всей рейдовой группы. Где бы мне только найти четверых магов. Впрочем, есть вариант обойтись без них накопителями маны. Скорее всего, после проведения ритуала они разрушатся, с другой стороны — легко пришло — легко ушло, к чему зря переживать.

Выбрав закуток почище, убрал с себя все лишние предметы в пространственный карман и приступил к художественному вырезанию ножом по своей коже, предварительно приняв конфетку с обезболивающим эффектом. Полстью боль она не убирала, но позволяла терпеть, не стискивая зубов и не совершая ошибочных действий. Сложнейший рисунок требовалось разместить на половине поверхности тела, и малейшая ошибка приводила к необходимости начинать всё сначала, предварительно вылечив искусственные раны.

> Внимание!!! Получено ослабление 'Лёгкая открытая рана'.
>
> Потеря здоровья: 0,3 единицы в секунду.
>
> Для нейтрализации ослабления примите эликсир здоровья или обратитесь за помощью к целителю.

Такой урон вполне можно терпеть, периодически подлечивая себя магией.

> Внимание!!! Получено ослабление 'Средняя открытая рана'.
>
> Потеря здоровья: 1 единица в секунду.
>
> Для нейтрализации ослабления примите эликсир здоровья или обратитесь за помощью к целителю.

Сообщение появилось, когда я сделал четыре глубоких разреза, вложив в каждый по бриллианту до предела заполненному маной. Предварительная подготовка завершена, теперь осталось достать последние необходимые компоненты. 'Каменных костей' у меня мало, зато есть 'Адамантовый скелет' поверженного верховного демона. Возможно, с ним ритуал из рецепта не сработает, но можно попытаться. Выкладываю скелет

сверху на себя. Прокатило!

Желаете ли вы приступить к ритуалу упрочнения собственного тела?

Внимание!!! Оставшись без внешней целительской поддержки в процессе его проведения, вы рискуете погибнуть.

Внимание!!! На время проведения ритуала любые фильтры болевых ощущений полностью отключаются.

Начать ритуал? Да/нет.

Мысленно обругав тех, кто придумал подобные условия, нажал кнопку 'Да', в полной мере познавая ощущения поочерёдно ломаемых костей собственного тела. Действие конфетки с обезболивающим составом, кстати, полностью не прекратилось и болевого шока со смертельным исходом не возникло. И всё равно она была ужасной.

Периодически боль отступала на несколько мгновений, и тогда мне хватало сил наложить на себя заклинание исцеления, восстанавливая свалившееся в красную зону здоровье. Боль тоже стало легче терпеть, она перестала полностью отключать сознание, привык, наверное. Кость за костью мой организм постепенно изменялся. Хуже всего стало, когда модернизация дошла до черепа и зубов. Опять я провалился в беспамятство, едва успев вынырнуть из него и подлечиться.

Поздравляем, Вы благополучно прошли изменённый ритуал упрочнения собственного тела.

Ваши кости стали неразрушимыми, кожа и ткани тела приобрели несравненную прочность.

Постоянный эффект: стойкость к физическим повреждениям 10х (полученный физический урон на уровне тела снижается в 10 раз).

В процессе проведения ритуала ваш организм усвоил активированные накопители маны.

Обретён неразрушимый защищённый от любых внешних воздействий внутренний накопитель маны ёмкостью 20000 единиц.

Поднявшись из лужи собственной крови, внимательно осмотрел своё тело, стряхнув с него пыль, оставшуюся от

разрушившегося скелета демона. Вот так, 'неразрушимость' в описании предмета совсем не гарантирует для него этой самой неразрушимости. Порезы на теле полностью затянулись, шрамов тоже не должно остаться. Ритуальный рисунок сейчас проявлялся лишь немногим более светлой кожей. Результаты модернизации радовали. Кстати, с 'каменными костями' эффект стойкости наверняка был бы значительно слабее. А внутренний накопитель маны — вообще чудо. Судя по ощущениям, в качестве него теперь выступает весь скелет. Вернув на место одежду, двинулся дальше.

'Ох… б…' — тихо матерился вслух, попав под проливной каменный 'дождик' в лабиринте следующего зала. Стоять на месте нельзя — банально завалит и никакой щит не поможет, быстро продвигаться вперёд тоже — периодически вылезающие мертвяки закрывали проход. Действительно без высокой стойкости к физическим повреждениям здесь не выжить. Разбиваю черепушки очередной парочке зомбяков и врываюсь в длинный коридор, замечая в конце него одинокий белеющий скелет главного Босса данжа.

> Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >200, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас заклинание 'Стрела Тьмы' 1 ранга.
>
> Внимание!!! Получено ослабление 'Духовное бессилие'. После удара заклинанием 'Стрела Тьмы' ваша 'сила духа' составляет 1 % от личного максимума длительностью 3 часа.

Здоровья хватит едва ли на один чих и его быстро почти обнулённой магией не восстановить, но я не собираюсь отступать. В Лича летит 'Рывок маны', заставляя его пошатнуться, а за ним несусь я, прикладывая по голой черепушке топором. Два сильных удара и кости скелета со звонким стуком рассыпаются по каменному полу.

> Поздравляем, монстр 'Мёртвый Отступник' 100-5 погибает от вашей руки.
>
> Вами получен опыт: 100 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').
>
> Поздравляем, вы благополучно зачистили локацию 'Пещера Мёртвого Отступника'.
>
> Учреждённая награда за успешное прохождение:

+50 пунктов жизни всем участникам рейда.
Жизнь +50, всего 190.

Прибавка к 'жизни' полностью восстановила подорванное последним боем здоровье. Я же представил, как забористо бы ругались маги рейдовой группы, получив такую неожиданную награду, не понимая, как им жутко повезло. Сами же они все свободные очки базовых характеристик вкладывают в 'ману' и 'силу духа', забывая про остальное. А тут им в приказном порядке лишний полтинник здоровья вписали.

Обыскав останки Мёртвого Отступника, получил сразу шесть 'каменных костей', пригодных для поделок, сотню золотых монет и

'Кольцо Величия Духа'.
Класс: 'эпическое'.
Вес: 0,005 кг.
Прочность неразрушимое.
Уровень: 10.
Опыт: 10000/11000.
Сила духа: +(уровень предмета)%.
Дополнительное свойство: хранитель маны (уровень предмета)*100 единиц.

Интересно было бы посмотреть на эпическую драку за такой 'эпический' подарок. Тут никакой клановой дисциплины и жестких контрактов могло не хватить. Уж больно лакомым оказался добытый трофей. Впрочем, подобного можно было вполне ожидать — ни разу не пройденное подземелье, к тому же изрядно 'вылежавшееся', что значительно поднимает награду за его прохождение. Тому, кто пойдёт следом, в лучшем случае на этом же месте выдадут какой-нибудь 'уник', а то и просто 'редкость'. Вложив весь заработанный опыт, которого оказалось чуть более двадцати пяти тысяч в трофей, сразу же поднял его до тридцать пятого уровня. Заодно поинтересовался в справке, как подобная бижутерия должна прокачиваться естественным способом без всякой хитрой магии. Раньше меня эта тема как-то не интересовала, ибо о подобных предметах не приходилось даже мечтать. Итак, если оружие тянет свой опыт при его непосредственном применении, то бижутерию приходится 'откармливать' исключительно за счёт себя, поставив специальный маркер в меню опций. В результате полученный игроком опыт автоматически передастся указанному предмету. Получается

непростой выбор — качаться самому или растить 'эпические' усилители одной из базовых характеристик. А если ты уже сам достиг сотого уровня, то и опыт сможешь добыть исключительно в группе за счёт передачи со стороны. Опять выпячивается социальный фактор, принуждая ТОП-ов работать в коллективе, причём, не вытягивая всё на себе, а пропуская вперёд новичков. И теперь становятся понятны совершенно непомерные цены прокаченных 'эпических' колечек на аукционе.

Далее продолжил обыск последнего зала на предмет извлечения ценностей из поверженных зомби и поиска кладов. Один всё же нашелся, причём на самом входе.

'Кристалл с заклинанием 'Развоплощение''. Ранг 1.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0.006 кг.
Прочность 2/2650.
Для удачного восприятия заклинания требуется сила духа: 100.

Не представляя, зачем мне это заклинание, спрятал найденное в пространственный карман, направившись к выходу из пещеры.

— Ты оказался немного лучше, чем я представлял поначалу, — ехидно поприветствовал моё возвращение безымянный Хранитель, всё также сидящей в позе лотоса.

Выбрался я на поверхность уже с наступлением ночной темноты и сильно хотел спать. А тут ещё всякие хамы со своим ехидством докапываются.

— Завтра тебе предстоит снова проверить себя, и лёгкой прогулки не обещаю, — добавил он несколько секунд спустя. — Теперь отдыхай, я посторожу твой сон от ночных кошмаров, — Хранитель всё же решил проявить какие-то позитивные эмоции, направленные в мой адрес.

Несмотря на бурчащий желудок, требующий порцию пищи, свернулся в позу эмбриона на относительно ровном участке поверхности и мгновенно отрубился.

***

Некая закрытая зона виртуального пространства, внешне похожая на большой средневековый замок.

— Поздравляю всех здесь собравшихся с полнейшим успехом

проведённой под нашим руководством масштабной операции, перевернувшей базовые основы этого жалкого мира, — громко вещал со своего места председатель Бертран перед кругом собравшихся. — Нами успешно достигнуты практически все поставленные задачи, с чем всех вас ещё раз поздравляю! Да, как мне уже доложили, без мелких накладок и шероховатостей, естественно, не обошлось, но они уже не имеют принципиального значения. Теперь нам нужно планомерно развивать успех, добиваясь значительно большего. Всем руководителям групп требуется получить дополнительные задания и немедленно приступить к их выполнению. Засим, я вынужден откланяться, господа. Дела не ждут, время дорого, — председатель поднялся со всего кресла и быстро нырнул в появившийся индивидуальный портал.

— Ты опять выглядишь чернее грозовой тучи, Андрей, — спросил своего соседа один из сидевших за круглым столом старших модераторов игры. — А вроде как недавно говорил, что удачно призвал себе нового Архидемона взамен погибшего и уже прилично прокаченного, между прочим.

— Да, призвал, — нехотя ответил тот, уперев взгляд в свои руки, лежащие на столе. — Знаешь, Роман, я совсем не разделяю оптимизма Бертрана, — модератор Арий взглянул на участливого коллегу с какой-то непонятной жесткостью. — Если сказать честно — мы не достигли успеха, а провалили операцию. Провалили окончательно и бесповоротно!

Шум в зале, появившийся после ухода председателя, полностью стих: присутствующие внимательно прислушивались к неожиданно громко сказанным словам.

— Почему ты так решил? — Роман изобразил на своём лице искреннее удивление. — Безденят мы благополучно призвали в мир, вовремя заткнув дыры, пока не вылезли их Истинные Владыки. Теперь твари благополучно сделают своё дело, а нам остаётся только вовремя собирать созревающий урожай.

— Вот ты сказал — 'заткнули дыры', - с металлом в голове заметил Арий, — но скажи мне, кто из нас это сделал? — он окинул взглядом всех сидевших за большим круглым столом, не находя в их глазах какой-либо поддержки или хотя бы понимания. — Ты, Ром, веришь в то, что провалы могли закрыться сами собой? Или Владыки изнанки сильно испугались того, что все их подданные перебегут сюда? Что мотаешь головой — не веришь? Вот и я не верю. Дыры кто-то должен был заткнуть. Как это можно сделать лично для меня до сих пор большая загадка. Самое слабое звено во всех наших прежних планах, кстати, ради чего мы так старательно и качали свои 'тёмные

половинки', дабы вовремя объединить усилия против их же владык. Но ведь ничего этого не потребовалось, провалы вдруг взяли и закрылись! Прямо на наших глазах. Остаётся признать, что кто-то смог победить самого Лорда Бездны и сумел благополучно занять его место.

— Глупости какие-то ты говоришь, — сосед Андрея громко хохотнул. — Ещё скажи — это сделал тот самый недо-паладин из нубятника, которого ты так и не сумел переварить.

— Зря скалишься! — Арий не поддался на эмоциональную подначку. — По моим сведениям, как раз в нубятнике и наблюдалось ярчайшее зарево ночной битвы. Посланные на следующий день разведчики так и не смогли приблизиться к тому месту, их что-то постоянно останавливало. Исчезновение стихийного источника, который не смогли вовремя уничтожить посланные диверсанты от кланов, вообще-то свидетельствует в пользу победы демонов, однако других проявлений присутствия тварей там пока не замечено. Тишь да гладь, как и было всегда. Даже толстых монстров в лесах стало меньше. Но не это меня действительно беспокоит. Святоши плотно забаррикадировались в своих храмах, и не показывают оттуда носа, опасаясь провокаций с нашей стороны. Небезосновательно, впрочем. Кланы выгнали всех паладинов, кто не захотел идти на ерол, отдавая благодать директорским демонам. Многие не захотели, кстати, наплевав на все контракты и договорённости, присоединившись к святошам. Мне кажется, их кто-то предупредил заранее, подсказав как правильно действовать в нынешней ситуации.

— Да какая теперь разница? — Роман решительно не желал принимать опасений своего старого приятеля.

— Ты можешь представить последствия их объединения и выступления против всех одержимых единым фронтом? Нашего количества даже со всеми помощниками просто не хватит, чтобы всех своевременно перехватить и обнулить. Атакуя одержимых, паладины сразу получат много божественной благодати и станут так сильны, что все великие планы Бернарда пойдут коту под хвост. И они ведь не успокоятся, дожидаясь пока благодать со временем спадёт. Конечно, мы сможем удерживать за собой крупные города — тут никаких сомнений, при этом отдав псам Господа весь остальной мир. Кланы они точно вычистят, быстро перебив директорат. И тогда надежду на большую войну, благодаря которой мы все хотим хорошенько поживиться, можно выбросить на помойку. Сколько у тебя висит кредитов, Роман? — неожиданно спросил Арий.

— Много, — тот недовольно поморщился, ибо на подобную

тему привыкшие к некоторым излишествам в игре и роскоши в реальной жизни модераторы предпочитали не говорить. — А раз ты так переживаешь, значит — у тебя есть какой-то хитрый план.

— Ты прав, план есть, — задумчиво ответил тот, ещё раз оглядывая собравшихся за круглым столом. — Но только лишь нам двоим его не потянуть…

Глава седьмая

Почему-то в этой горной долине сообщения о критической ночной прохладе система не выдаёт. Сообщив лишь:

> Вы благополучно провели ночь.
>
> Все ваши заслуги и достижения предыдущего дня окончательно зафиксированы.

Или же она считает, что для меня мелкой критичности просто не существует. В принципе, система права, и другой бы игрок, оказавшийся на моём месте, уже чувствовал себя практически неуязвимым. Вот только я совершенно не разделяю подобных иллюзий, понимая: неуязвимых в 'Фантазии' нет, на любого монстра и ставшего монстром игрока вполне реально найти действенную управу.

— Вижу, ты вполне готов пройти следующее Великое Испытание, — Хранитель отреагировал на моё пробуждение раньше, чем я поднялся на ноги.

— Готов, но пока не тороплюсь его пройти, — ответил ему на такое своеобразное пожелание 'доброго утра'. — Или ты не знаешь, что настоящим героям для совершения очередных подвигов требуется не только выспаться, но и хорошенько подкрепиться?

— Героя кормит его Великая Слава! — пафосно заявил тот.

— Только в населённых пунктах, — разочарованно покачал головой в ответ. — И почему не вижу поблизости толпы почитательниц, спешащих облагодетельствовать Героя, накормив его чем-либо вкусным?

Хранитель лишь сделал недовольную мину на лице, потеряв ко мне всяческий интерес. Плюнув на его недовольство, занялся утренним марафетом. Умылся, испил несколько глотков 'Концентрированной Живой воды' из фляги, дополнив её обычной из ручья. 'Регенерация здоровья' ожидаемо подскочила на двести процентов. Но для прохождения очередного 'непроходимого' данжа этого всё равно недостаточно. Дров в горной долине не имелось, пришлось адаптировать боевое огненное заклинание для кипячения воды в котелке. Даже со всеми классовыми ослаблениями мой огонь стал достаточно жарок, и его следовало ограничивать. В отличие от других, прокаченные заклинания первой категории не имели какого-либо предела по мощности и

дальности действия — всё упиралось лишь в ману и 'восприятие'. Слабейшее из имеющихся в моём магическом арсенале заклинаний 'огненное кольцо', при имеющемся значении 'силы духа' давало множитель 6,75 на единицу вложенной маны. Для справки, обычный костёр даёт 10 условных единиц огня в секунду. Потому кипятить котелок заклинанием требуется очень аккуратно, равномерно кидая в него ману по единичке каждые три секунды, что достаточно утомительно. Постепенно подобное действие автоматизировалось подсознанием, и я уже не обращал внимания на поддержания нужной температуры, занимаясь наполнением котелка съедобным содержимым. Мясо у меня закончилось, потому в этот раз суп варился исключительно из овощей и грибов. Устав демонстративно игнорировать дурманящие запахи, Хранитель подтянулся поближе к котелку, явно нарываясь на угощение.

— Есть второй котелок, но ложка только одна, — сказал ему, пробуя своё варево, и признавая его вполне готовым.

— Это не проблема, — заметил он, создавая в своей руке призрачную ложку с помощью какой-то неизвестной магии.

Перелив половину во второй котелок протянул его Хранителю, приступив к долгожданной трапезе.

— Теперь-то ты готов к подвигам? — спросил неизвестный хозяин этих мест, когда наша посуда опустела, и смотрел он в мою сторону уже с заметной симпатией.

— К чему ты так спешишь? — спросил его, ополаскивая пустые котелки в ручье, текущем у нас под самыми ногами.

— Твоё появление даёт мне слабую надежду обрести долгожданную свободу, — правдиво ответил тот, явно не испытывая от этого какого-либо удовольствия.

— Но спешка может только повредить делу, — ответил задумавшемуся Хранителю, пристраивая котелки с водой на таганок, и включая магический подогрев: требовалось приготовить очередной запас эликсиров из имевшихся потрохов демонов, пока они не испортились.

— Ты прав, Герой, — незнакомец перестал давить своим желанием поскорее отправить меня на убой.

— Тогда хоть поведай немного о том, что меня ждёт впереди, — попытался вытянуть из него хоть крупицу полезной информации.

— Извини, но в подобном случае пройти испытания ты просто не сможешь, — Хранитель явно не собирался облегчать мне жизнь. — Могу лишь показать, куда стоит сделать следующий шаг, если ты сумел обрести достаточно силы на предыдущем. Хоть в здешних краях не приветствуются одиночки,

однако шанс победить есть у всех.

Хранитель замолчал и, устроившись в свою любимую позу лотоса неподалёку, наблюдал за моими действиями. Впрочем, там и смотреть-то особо не на что — рутина. Однако этап формирования конфет с алхимической начинкой его явно заинтересовал. Хоть он и старался не показать своего любопытства, удерживая застывшую маску на лице, этого ему не удалось.

— Там, — он указал рукой в сторону темнеющего неподалёку провала следующего подземелья, когда я собрал все алхимические причиндалы, убрав их в 'пространственный карман', чем показал готовность совершить очередной подвиг.

> Внимание! Вы вошли в локацию 'Обитель Неупокоенных'.
>
> Выход из неё до окончания полной зачистки означает провал всей миссии.
>
> Внимание!!! В данной локации разрушено духовное поле.
>
> Естественное восстановление маны невозможно.

Если сказать честно — чего-то подобное вполне ожидалось. Сначала полностью обрезают восстановление здоровья, теперь маны. Только внушительный запас в накопителях оставляет некоторую надежду на магию. Более того, уже из названия ясно — с обычным оружием здесь придётся тяжеловато. 'Неупокоенные' — это всякие духи мертвецов и приведения, против них не так уж много эффективных средств борьбы из-за их бестелесности. Сами они тоже не особенно-то причиняют прямого вреда — просто нечем. Зато любят подчинять своей воле других существ, вселяясь в них. Даже игроки могут становиться одержимыми, если духи продавят их ментальную стойкость, завладев телом. Потому срочно изучаю убойное против этих тварей заклинание 'Развоплощение', прокачивая его сразу до максимума.

> Развоплощение. Ранг 1.
>
> Стихия: нет.
>
> При попадании заклинания в цель, не имеющую физического тела, у неё полностью разрушается связанность энергетических структур.

При попадании заклинания в одержимого каким-либо духом, разрывается ментальная связь между носителем и его паразитом, заставляя последнего покинуть захваченное тело.

Длительность вызова: мгновенно.

Откат: 5 секунд.

Затраты маны на каст: 10.

Дистанция воздействия: неограниченно в пределах дальности 'восприятия'.

Количество единовременных целей: 1.

Однако наличие такого заклинания всё равно не позволяет надеяться на прохождение данжа как лёгкую прогулку. Итак, все приготовления сделаны, щит заполнен маной ещё до входа в подземелье, можно двигать вперёд.

'… или назад…' — проскочила в голове паническая мысль, когда я наткнулся на первых противников, просочившись, казалось бы — в полупустой зал, изначально заметив только дюжину духов под потолком. 'Ан нет, назад уже не выйдет', - проход заградила трёхметровая фигура каменного голема с внушительным молотом в руках. И моя интуиция, почему-то пребывающая сейчас в пятой точке, недвусмысленно намекала — под удар лучше не попадать. Голем, кстати, сотого уровня с тройкой усиления, оказался далеко не в единственном числе — всего в зале их насчитал пять. И усиление у других достигало пятёрки, а это уже очень серьёзно. И сейчас они бодро трусили в мою сторону, несмотря на действующую невидимость. Нырок, уворот, резкий бросок в сторону, сзади громыхают удары молотов по каменному полу. Под управлением духов големы оказались на редкость проворными. Даже и не верится, обычно они ужасно медлительны. Кидаю 'развоплощение' в одного из них. Духа-управленца выбивает из каменного тела, но через три секунды он снова занимает прежнее место. А откат заклинания длится пять секунд. Снова стремительный бросок и грохот удара за спиной. Големы планомерно загоняют меня в коробочку, перекрывая своими телами и молотами возможные пути отступления. Замечаю небольшой проход, ведущий из этого зала в глубину подземелий, и он словно шепчет — 'беги скорее сюда, великаны за тобой не пролезут', однако это очень похоже на ловушку. Кто его знает, что прячется там, и оставлять врагов за спиной как-то неправильно. Большой опыт игры недвусмысленно говорит — так лучше никогда не поступать. Идею ударить по големам 'разрушением материи', я отбросил: даже потеряв девяносто

процентов прочности, они не станут менее опасны, их вообще можно повредить только ударами в ключевые уязвимые точки. А мне ещё стоит поберечь ману. Прыжок, уворот — 'ух…' — громадный молот разминулся в каком-то сантиметре от моей головы. Складывалось впечатление — големы решили поиграть в крикет со мной в качестве мячика для битья. Ещё одно 'развоплощение' в каменного великана, подобравшегося вплотную, есть три секунды, чтобы проскочить у него между ногами. Краем глаза замечаю, что дюжина духов под потолком всегда строго висит над моей головой. Не иначе как подают команды тем, кто управляет големами. Кидаю ещё одно 'развоплощение' уже в них — яркая вспышка, один готов. И тут каменные великаны за меня взялись всерьёз. Рывок, уворот, 'развоплощение' в наблюдателей, ещё рывок, щит маны удержал сокрушительный удар, от которого я не успевал увернуться, ещё один наблюдатель исчез в яркой вспышке. Перекат по земле с нырком в ноги голему — его молот сильно ударяет его же самого по ногам, ломая их. Грохот падающего тяжеленного тела, управляющий дух выскакивает из его головы, чтобы сразу же получить едва откатившееся 'развоплощение'. 'Плясать' против троих, четвёртый голем остался охранять вход в зал, стало значительно легче. Теперь они уже не могли зажимать меня со всех сторон. Попробовал ударить бумерангом одного из них — бесполезно. Зато отстрелил всех духов-наблюдателей, ещё больше убавив каменным великанам проворности. Они всё также прекрасно чувствовали моё присутствие в пространстве, но уже не так уверенно махали своими молотами. Вертясь как волчок, между тремя противниками, добился дружеского удара одного голема в другого. Крепкого такого удара, отчего пострадавший свалился на пол и выбитый из него дух мгновенно попал под убойное заклинание. Страж входа теперь не остался безучастным, решительно вступив в драку, но мой хитрый проскок у него между ног привёл к тому, что ему крепко 'прилетело' от коллег, чем я своевременно воспользовался, добив выскочившего на мгновенье духа. Бах… — стоило на мгновение замешкаться, и я уже лечу, отмечая фатальную потерю здоровья. Мгновенный каст 'исцеления' на себя, крепкий удар об стену, снова почти выбивший из меня жизнь, резкий отскок в сторону, уходя от стремительной атаки резвого голема. Тот не смог погасить инерцию, после бесполезного взмаха молота, и крепко впечатался в стену там же где и я парой секунд ранее. 'Минус один', - злорадно высказался вслух, сшибая заклинанием выбитого из каменного тела духа. Оставшийся голем в последний и решительный бой не кинулся, постаравшись не пропустить меня к

проходу в глубину подземелья. Вот с ним пришлось потанцевать уже по всем правилам. Удар топором в сочленение ноги, ещё один удар, увернуться от ответной 'любезности', третий раз стукая в одно и то же место. Повторить действие ещё пару раз — есть! Каменная нога подламывается, голем падает, а я добиваю того, кто им управлял. Фух, теперь можно и передохнуть.

Тяжелый вышел бой, опять еле справился. В паре моментов мог бы погибнуть, несмотря на десятикратную стойкость к физическим повреждениям. Против этих каменных махин с невероятной силой ударов она что есть, что её нет — всё равно забьют. Запасы маны просели на одну десятую. Далеко не каждое 'развоплощение' попадало в цель, а ещё приходилось лечиться. И это ведь только первый зал. Страшно подумать, что ждёт впереди. Зато порадовали трофеи: с каждого поверженного каменного великана досталось по сотне золотых монет и ещё

'Чёрное Сердце Голема'.
Класс: 'уникальное'.
Вес: 2,8 кг.
Прочность: неразрушимое.
Материал: демонит.

Собственно, главной ценностью являлся именно материал. Если адамант 'металл богов' сверкает как начищенное серебро, то демонит, обладающий такой же непревзойдённой прочностью, черен как сажа, отчего и получил своё название. Из него обычно делают оружие и броню высших классов. Обрабатывать его сложно и во всём игровом мире найдётся не более полудюжины способных мастеров. Добывать его тоже непросто. Руды, из которой он может извлекаться, не существует в принципе, только вот такие трофеи как сейчас. Кланы непременно выкупят эти сердца на аукционе за хорошие деньги. С духов же никаких трофеев изначально не обещалось — исключительно опыт.

Поиск кладов порадовал парой находок. В одном тайнике обнаружился

'Шлем Чёрного Рыцаря'.
Класс: 'легендарное'.
Вес: 0,88 кг.
Прочность: неразрушимое.
Защита: голова.
Стойкость к урону оружия: 70 рубящего, 55 дробящего, полное игнорирование колющего и режущего.
Стихийная стойкость (общая): 20, рассеивание 2х.

Полностью блокируется входящие эффекты сопутствующие пропущенным ударам: 'ослепление', 'оглушение'.

Особенности: ослабление остроты слуха 30 %, при закрытом забрале ослабление зрительного восприятия 75 %.

Требуется сила: 60, подвижность: 40.

При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Чёрный рыцарь' полезные качества каждого увеличиваются на 10 % за каждый дополнительный предмет.

Судя по матовому чёрному цвету, исключительно малой массе и неразрушимости шлем выполнен из того же демонита. Защитные характеристики просто замечательные, особенно 'стихийное рассеивание', вдвое срезающее любой входящий стихийный урон на голову, если бы не 'особенности'. Впрочем, для закрытого рыцарского шлема подобное является нормой, по крайней мере, вне боевых столкновений можно открывать забрало. Требования к силе и подвижности владельца тоже исключительно высоки. Сто пунктов базовых характеристик требований в сумме — это много. По сути лишь к восьмидесятому уровню у игроков-силовиков столько набегает, да и то не всегда — им ещё в 'жизнь' хорошо вкладываться приходится.

Другой тайник выдал второй предмет сетового комплекта из того же материала и с аналогичными характеристиками стойкости:

'Кираса с латной юбкой Чёрного Рыцаря'.

Класс: 'легендарное'.

Вес: 2,7 кг.

Прочность: неразрушимое.

Защита: торс и шея.

Стойкость к урону оружия: 70 рубящего, 55 дробящего, полное игнорирование колющего и режущего.

Стихийная стойкость (общая): 20, рассеивание 2х.

Полностью блокируется входящие эффекты сопутствующие пропущенным ударам: 'контузия'.

Особенности: снижение подвижности 25 %.

Требуется сила: 60, подвижность: 40.

При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Чёрный рыцарь' полезные качества каждого увеличиваются на 10 % за каждый дополнительный предмет.

Немного поразмышляв, облачился в найденную броню. Просто так её подкладывать не станут. К сожалению, пропала часть усиления полного комплекта 'Мастера-Охотника', но переживать по этому поводу стало некогда: из дальнего прохода в зал стали влетать приведения одно за другим. В отличие от духов на них действала моя невидимость, они лишь примерно угадывали моё текущее местоположение. Приведения решили вопрос обнаружения невидимки путём хаотических метаний из стороны в сторону около самой земли. Приступил к отстрелу, применяя 'развоплощение' каждые пять секунд, однако призрачные создания умудрялись задевать меня, каждый раз снимая по тридцать единиц здоровья духовным уроном, от чего не имелось какой-либо защиты. Более того, едва одно приведение касалось меня — к нему на помощь со всех сторон сразу же спешили и все остальные. Едва успев вовремя исцелиться после такой атаки, применил новую тактику: постоянно перемещаясь по залу бил только тех призраков, которые проносились близко и имели шанс зацепить. Пляски с постоянно прибывающими неупокоенными продлились пару часов, изрядно утомив и ополовинив запас маны. Не желая повторения подобной атаки, решительно направился дальше.

Подземный лабиринт, куда я попал, буквально кишел управляемыми духами химерами. Смесь крота и крокодила — так их можно описать. Жилистые короткие лапы с мощными кривыми когтями, вытянутая зубастая пасть, длинный массивный хвост, под удар которого лучше не попадать. Химеры не пользовались глазами, они прекрасно ориентировались на слух и чувствовали колебания почвы. Поодиночке тоже не выскакивали, преимущественно тройками-четвёрками, один раз пришлось драпать сразу от дюжины, растягивая погоню в линию по длинному коридору и выбивая их по одной. Тут-то я и оценил по достоинству чёрную броню, благо химеры пытались бить в верхнюю часть туловища и очень редко атаковали в ноги. Попадая под удары хвостов, от которых практически невозможно увернуться, или оказываясь в захватах когтистых лап, удавалось спокойно орудовать бумерангом, не обращая внимания на полученном уроне, с пары ударов убивая утробно рычащих монстров, и добивая заклинанием покидавших поверженные тела духов. За последнее время я неплохо 'пристрелялся' и промахов уже не случалось. Ещё пара часов беспрерывного боя и лабиринт полностью зачищен. Лезть вперёд во второй большой зал, сейчас казавшийся пустым, я долго не решался. Обобрав трупы химер, заработав десять тысяч серебряных монет, кучу шкур, потрохов для алхимии, когтей и клыков, старательно выискивал тайники.

Причём совсем не напрасно:

'Полные наручи Чёрного Рыцаря'.
Класс: 'легендарное'.
Вес: 0,66 кг.
Прочность: неразрушимое.
Защита: плечи и руки за исключением кистей.
Стойкость к урону оружия: 70 рубящего, 55 дробящего, полное игнорирование колющего и режущего.
Стихийная стойкость (общая): 20, рассеивание 2х.
Полностью блокируется входящие эффекты сопутствующие пропущенным ударам: 'отсушение руки'.
Особенности: снижение ловкости 10 %.
Требуется сила: 60, подвижность: 40.
При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Чёрный рыцарь' полезные качества каждого увеличиваются на 10 % за каждый дополнительный предмет.

Судя по всему, в этом подземелье удастся собрать весь комплект. Вот и ещё один подсвеченный контур тайника, а в нём явное подтверждение догадки.

'Перчатки Чёрного Рыцаря'.
Класс: 'легендарное'.
Вес: 0,28 кг.
Прочность: неразрушимое.
Удар кулаком: 2*сила удара (физический дробящий).
Защита: кисти рук.
Стойкость к урону оружия: 70 рубящего, 55 дробящего, полное игнорирование колющего и режущего.
Стихийная стойкость (общая): 20, рассеивание 2х.
Полностью блокируется входящие эффекты сопутствующие пропущенным ударам: 'выбить оружие'.
Требуется сила: 60, подвижность: 40.
При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Чёрный рыцарь' полезные качества каждого увеличиваются на 10 % за каждый дополнительный предмет.

Перчатки оказались без 'особенностей', но и не давали каких-либо положительных свойств, кроме хорошей защиты и небольшого добавочного множителя к удару кулаком. Как не хочется, но пора идти дальше. Очередной зал — очередной

экзамен.

'Сколько же вас тут!' — негромко выругался вслух, привлекая внимание приведений, после чего рывком перемещаюсь в другое место. Назад летит 'развоплощение', вспышка — одним меньше. Снова беготня и планомерное уничтожение врагов по уже хорошо отработанной схеме. И только опасение за то, что маны на всех может банально не хватить, постоянно держало в напряжении, заставляя тщательнее выбирать цели и не допускать промахов. Хорошо хоть кроме призраков здесь никого нет. На второй зал ушло немногим более полутора часов. Запас маны чуть меньше четверти от максимума и неизвестно чего ждать дальше. Но ещё одного такого зала мне точно не зачистить. Пробовал бить приведений своим бумерангом или охотничьим ножом — бесполезно. Ради проверки запустил в скопление 'огненный шар' — ноль эффекта. Тот просто пролетел сквозь них, взорвавшись от удара об стену. А главное — я вообще не мог понять, как это подземелье должны проходить обычные игроки, пусть и большой командой. Не могло же оно рассчитываться исключительно на мага с большим запасом маны и специальным заклинанием против бестелесных сущностей в одном комплекте. 'Военная хитрость' до максимума так и не доросла. Она вообще не прибавила ни единого пункта, наглядно показывая, что с самого начала прохождения я действую вообще неверно. Странно.

Вскрытые тайники ожидаемо одарили очередными вещами рыцарского сета:

'Поножи Чёрного Рыцаря'.
Класс: 'легендарное'.
Вес: 1,4 кг.
Прочность: неразрушимое.
Защита: ноги за исключением голени и стопы.
Стойкость к урону оружия: 70 рубящего, 55 дробящего, полное игнорирование колющего и режущего.
Стихийная стойкость (общая): 20, рассеивание 2х.
Полностью блокируется входящие эффекты сопутствующие пропущенным ударам: 'подсечка'.
Особенности: снижение подвижности 5 %, ловкости 10 %.
Требуется сила: 60, подвижность: 40.
При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Чёрный рыцарь' полезные качества каждого увеличиваются на 10 % за каждый дополнительный предмет.

'Латные сапоги Чёрного Рыцаря'.

Класс: 'легендарное'.

Вес: 0,58 кг.

Прочность: неразрушимое.

Удар ногой: 3*сила удара (физический дробящий).

Защита: голень и стопа.

Стойкость к урону оружия: 70 рубящего, 55 дробящего, полное игнорирование колющего и режущего.

Стихийная стойкость (общая): 20, рассеивание 2х.

Полностью блокируется входящие эффекты сопутствующие пропущенным ударам: 'подбить ногу'.

Особенности: увеличение заметности при ходьбе по твёрдой поверхности 60 %.

Требуется сила: 60, подвижность: 40.

При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Чёрный рыцарь' полезные качества каждого увеличиваются на 10 % за каждый дополнительный предмет.

До полного комплекта ещё явно оставался пояс-перевязь для экипировки оружия и медальон-амулет. Оружие в полные сеты брони обычно не входит, хотя изредка встречаются исключения — так называемые 'именные'. То есть сеты от одного Великого Мастера или имени какого-то Героя прошлого.

Рывок в следующий, и, как оказалось — последний зал подземелья преподнёс огромный сюрприз — он оказался пустым. Это если не считать двух десятков приведений, с которыми я быстро расправился. Посредине зала сверкала какая-то защитная сфера, а за ней небольшой постамент с лежащим на нём странным полупрозрачным луком и черным медальоном на цепочке. Не представляя, что дальше делать, сделал шаг сквозь прозрачный барьер. В зал сразу же полноводной рекой потекли сотни призраков, но они не смогли прорваться за сверкающую границу, бессильно ударяясь об неё. Моё же 'развоплощение' легко выбивало их одного за другим, пока полностью не иссяк запас маны. До выхода на поверхность магия закончилась, в отличие от поредевших, но ещё достаточно многочисленных неупокоенных, жаждущих непременно добраться до меня. Вот только барьер их не пропускает, а я стою под ним и откровенно туплю. Кто мешал взять в руки и лежащие тут предметы и взглянуть на них?

'Медальон-амулет Чёрного Рыцаря'.

Класс: 'легендарное'.
Вес: 0,008 кг.
Прочность: неразрушимое.
Духовная стойкость: 50.
Полностью блокируется входящие эффекты сопутствующие любым магическим ударам заклинаний ранга ниже первого, сопутствующие эффекты заклинаний первого ранга ослабляются на 50 %.
При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Чёрный рыцарь' полезные качества каждого увеличиваются на 10 % за каждый дополнительный предмет.

Замечательный амулет. Особенно в этом подземелье. Теперь касания приведений особо не страшны. А тут и оружие против них специально положили, правда, снова с исключительно высокими требованиями к пользователю:

'Призрачный лук'.
Класс: 'уникальное'.
Вес: 0,2 кг.
Прочность: неразрушимое.
Урон бестелесным сущностям: 200, стрел не требуется.
Урон: 10*сила натяжения (физический колющий) при применении обычных стрел.
Предельная дальность стрельбы — 350 метров.
Требуется сила: 10, подвижность: 20, ловкость: 65, восприятие: 55.

Стоило взять лук в руки и оттянуть тетиву, как проявлялась призрачная стрела. Отправив её в скопление призраков, обрадовался сразу трём ярким вспышкам и системному сообщению:

> Поздравляем, вами открыт талант 'Стрелковое оружие' (Луки, арбалеты, и т. п.)! 1/10 (справка)
> Увеличивается эффективность использования данного типа оружия.
> Текущее значение 1 %.

Пока я отстреливал неупокоенных, которые всё прибывали и прибывали, талант прокачался до максимального значения, ибо я не забывал его вовремя продлевать:

Стрелковое оружие.

Эффективность использования данного типа оружия 100 %.

Критические выстрелы здесь не учитываются. Со стрелковым оружием многое зависит от меткости самого стрелка и от используемых им стрел. Все дополнительные эффекты именно на них и завязаны.

С луком истребление приведений приобрело по-настоящему промышленный масштаб, но их уровень оказался всего лишь двадцатым. Складывалось впечатление — они здесь по сценарию должны меня ненадолго задержать и дать прокачать талант владения оружием. Через полчаса появилось долгожданное сообщение о завершении миссии:

Поздравляем, вы благополучно зачистили локацию 'Обитель Неупокоенных'.

Учреждённая награда за успешное прохождение: +50 пунктов силы всем участникам рейда.

Сила +50, всего 200.

Внимание! Ваша базовая характеристика 'сила' достигла предела, 10 избыточных пунктов преобразуются в 10 очков нераспределённых характеристик.

И только сейчас я понял принципиальную ошибочность своей тактики прохождения этого подземелья. По замыслу разработчиков рейдовая группа в первом зале, не вступая в бой, прорывалась вперёд. Как это ни странно — именно он являлся финальным 'Залом Главного Босса'. Те пять големов выносились в последнюю очередь, уже на обратном пути. Вначале же группе требовалось как можно скорее проскочить в узкий проход, благо тот оставался открытым, и пробиваться дальше через лабиринт. Кстати, его тоже можно было легко пробежать, если не выманивать химер из сторонних проходов. Особой проворностью те не отличались. Добравшись до последнего зала, все прятались под защитным куполом, и кто-то из них получал эффективное против местных обитателей оружие. Условие — группа должна прорваться в последний зал целиком или хотя бы в большинстве, ибо воспользоваться 'призрачным луком' и комплектом брони 'Чёрного Рыцаря' один игрок не мог: слишком уж разные у них

требования к пользователю. Дальше рутинная ничем особенным не выделяющаяся зачистка, прямо скажу — весьма средненького по сложности данжа. Главное сообразить вначале и не тупить дальше, как это делал я и все прочие, кто до меня пытался его проходить. С другой стороны — именно на этом и стоилась ловушка: сломать привычные стереотипы прохождения подземелий весьма непросто. И можно смело утверждать — испытание провалено, хоть об этом никто кроме меня не узнает. Однако урок тоже получен. Осталось обыскать зал и двигать к выходу. Тайник обнаружился прямо под постаментом в сверкающей защитной сфере.

'Ремень и оружейная перевязь Чёрного Рыцаря'.
Класс: 'легендарное'.
Вес 0,2 кг.
Прочность: неразрушимое.
Выносливость +50 %. 1 слот для экипировки длинномерного оружия, 2 слота для экипировки короткого оружия. 1 слот для походного крепления щита на спине. 8 карманов под слоты быстрого доступа (универсальные) на 1 ячейку.
При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Чёрный рыцарь' полезные качества каждого увеличиваются на 10 % за каждый дополнительный предмет.

Более ничего в тщательно исследованном подземелье найти не удалось. И вообще оно оказалось весьма богатым на трофеи и находки. Пять сотен золотых с големов — это реально много. Да и опыта набежало чуть больше пятидесяти тысяч за счёт многочисленности истреблённых приведений. Скармливаю всё 'Кольцу Величия Духа', поднимая его до восемьдесят пятого уровня. Скинув рыцарский комплект брони в своё безразмерное хранилище, вернул одежду Мастера-Охотника, в ней гораздо комфортнее. Латы хороши лишь в бою, потому даже играя паладином, всегда предпочитал переодеваться в мирной обстановке. По пути задумал чуть позже сделать своими руками чёрный меч и щит, дабы получить полностью завершенный образ Чёрного Рыцаря. Благо все необходимые материалы для этого есть, и мне хорошо известно, как обойтись без кузницы.

На поверхности меня встретил Хранитель, причём стоя на ногах, что казалось поистине удивительным.

— А я уже и не ожидал твоего возвращения, — немного

взволнованно заявил он. — Как услышал звуки боя из пещеры сразу после твоего ухода, понял — всё, нет больше нашего Героя!

— Как видишь, ошибаться иногда приятно, — подарил ему свою довольную улыбку.

— Готовить ужин будешь? — неожиданно спросил он о гораздо более насущном.

Ага, переживал он тут о моей бесславной гибели — жди! Вот остаться без ужина — это действительно трагедия. И вправду, солнце уже склонилась к пикам гор в западной стороне, можно и подкрепиться для порядка.

В этот раз суп готовить не захотелось, сделал рагу из овощей. Тоже вкусно получилось, а Хранитель смотрел в мою сторону с плохо скрываемой завистью, видимо талант кулинарии ему оказался недоступен. Да и с продуктами здесь плохо, впрочем, у меня приличный запас, на пару месяцев должно хватить.

Перекусив, залез в книгу с ремесленной магией. Про обработку демонита в ней ничего не нашел, но вероятность перенесения на него технологии работы с адамантом весьма велика. По крайней мере, стоит попробовать. Собственно, после получения рыцарского комплекта брони во мне сильно взыграло чувство утраченного. Паладины ведь тоже почти рыцари в плане вооружения и оснащения, хотя и не рыцари по классу. Реальный же рыцарский класс являлся 'эпическим', и получить его удавалось считанным единицам: слишком длинна и трудна дорога того, кто хочет его обрести. Нет, ничего сверхъестественного совершать не придётся, просто требуется сначала прокачать много репутации, чтобы добраться до короля и получить у него дозволение рыцарского посвящения. Это не так сложно, если сказать честно, долго и муторно — да, но за пару лет игры запросто выполняется без особого напряжения параллельно с другими делами. Вот выдержать экзамен, продержавшись полчаса против настоящего рыцаря, уже мало кому удаётся, а попытка только одна. Зато сколько в случае успеха почёта и уважения: 'Рыцарь — это звучит гордо!' — примерно так пишут на форумах по игре. Ну да, рыцарская классовая особенность — 'ореол славы' сразу в сто пунктов. Как факт и без всяких прочих заслуг. Девушки сами на шее так и виснут, предлагая заглянуть к ним на огонёк ближе к вечеру. Это, конечно, шутка, но лишь наполовину. Другие 'классы силы' нередко стараются походить на рыцарей и ближе всего к ним именно паладины. Разве только у них нет соответствующих 'эпическому' классу приёмов и активных умений, зато есть другие. Порой ничуть не хуже.

Итак, с чего начинается выбор рыцарского щита? В первую

очередь требуется выяснить, где и как он будет применяться. Если планируется штурм замков или строевой бой, то щит нужен большой и массивный, ибо приходится прикрыться им от густо летящих стрел, тяжелых камней, дротиков, сильных тычков копий, а также боевых заклинаний. Но с таким щитом особо не побегаешь, и в дуэльном поединке он скорее помешает, чем окажет действенную помощь. Для дуэлей лучший щит имеет относительно небольшой размер и средний вес, иногда вообще лёгкий, дабы иметь хорошую подвижность. На него обычно принимаются выпады вражеского оружия, им можно парировать даже сильнейшие удары тяжелых молотов и топоров, ибо сила принятого удара просто отводится щитом в сторону. Парирование ударов оружия противника своим оружием далеко не самая правильная тактика: во-первых, оружие теряет прочность и заточку, а во-вторых, оно оказывается связанным и не позволяет быстро контратаковать противника. Потому-то средние и малые щиты относятся к активной защите и имеют дополнительные атакующие характеристики. Им ведь тоже можно крепко приложить зазевавшегося противника. Если рассматривать мою ситуацию бойца-одиночки, то щит мне нужен средний по размеру, а по весу ближе к малому. Именно таким я владел в совсем недавнем прошлом и хорошо помню все его особенности, учитывая, что его сделали специально под мою руку клановые кузнецы. Несколько раз обращался к ним за переделкой и устранением выявленных недостатков, после проверки на учебной площадке, потому прекрасно помню все нюансы вплоть до мелочей. Осталось лишь попытаться повторить их своими силами.

Для работы с адамантом, а, следовательно, и с демонитом пригодна исключительно магия, ибо обычным огнём его не расплавить и даже не размягчить. Адамант становятся пластичным только при одновременном воздействии стихии огня, света и большом вливании чистой жизни. В кои веки без сильного целителя в кузнице не обойтись. Для чёрного демонита, по логике вещей, наверняка свет не подойдёт — нужна тьма. И у меня есть одно подходящее заклинание, которое стоит предварительно прокачать, иначе его мощности может и не хватить для получения нужного эффекта.

Стрела Тьмы. Ранг 1.

Стихия: тьма.

При попадании цель получает урон: 2*0,01 родства со стихией тьмы*0,1 сила духа*вложенная мана.

Сопутствующий эффект воздействия: в случае потери целью более 50 % здоровья с одного удара возникает

ослабление 'Духовное бессилие' длительностью 3 часа.

Предел вливания маны: нет.

Длительность вызова: мгновенно.

Откат: нет.

Затраты маны на каст: 50.

Дистанция воздействия: неограниченно в пределах дальности 'восприятия'.

Скорость полёта стрелы 100 м/с.

Количество единовременных целей: 1.

Долго же у меня ничего не выходило сделать с 'сердцем голема'. Размягчаться оно не захотело до тех пор, пока у меня не образовалось родство с тьмой от частого использования стихийного заклинания.

Вами обретено родство со стихией тьма 1/10 (справка)

Теперь вы способны лучше чувствовать проявления тьмы.

Любые ваши действия со стихией тьмы стали эффективнее.

Текущее значение 1 %.

Родство со стихией тьма +9, всего 10.

Поздравляем, вами открыт талант 'работа с металлом'! 1/10 (справка)

Увеличивается эффективность использования данного типа материала для создания из него новых и ремонта потрёпанных изделий.

Текущее значение 1 %.

'Работа с металлом' — весьма ценный производственный талант из-за своей универсальности. Именно от него во многом зависят получаемые характеристики и главное — прочность готовых изделий. Кузнецы стараются до предела поднимать его, как и своё профессиональное 'кузнечное дело', которое определяет успешность повторения имеющихся рецептов, вероятность создания новых, скорость работы и затраты материалов.

Процесс размягчения демонита пошел, но очень вяло, тьмы требовалось явно больше.

Родство со стихией тьма +40, всего 50.

Работа с металлом 10/10. Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.

Теперь немного размягчившийся металл стал принимать в себя 'жизнь', становясь пластичным как увлажнённая глина. Несмотря на нагрев, я мог лепить его голыми руками, 'стихийная стойкость' это прекрасно позволяла. Однако приходилось поддерживать постоянное воздействие огнём и тьмой, а также вливание 'жизни', иначе металл резко твердел. Несколько раз я терял концентрацию, и процесс приходилось начинать сначала, но позже сработало 'творческое безумство', взявшее мои действия под свой контроль. Сознание с ужасом отметило, как мои руки опускают почти готовый щит в ручей, зачёрпывая им песок со дна, как вокруг него образуется пузырь пара не желающий подниматься к поверхности, взгляд притягивает системное сообщение:

Вами обретено родство со стихией земля 1/10 (справка)

Теперь вы способны лучше чувствовать землю и её колебания.

Любые ваши действия со стихией земли стали эффективнее.

Текущее значение 1 %.

Родство со стихией земля +9, всего 10.

Щит снова на поверхности, подчиняясь внутреннему чутью, автоматически достаю дополнительные инструменты, рог демона, полосы кожи и делаю из них крепления под руку, окончательно выныривая из созидательного транса, когда изделие приобрело завершенную форму.

Работа с металлом 20/20.

Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.

Работа с костью 40/40.

Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.

Совмещение материалов 40/40.

Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.

'Стихийный Рыцарский Щит'.
Класс: 'уникальное'.
Вес: 3,1 кг.
Прочность неразрушимое.
Урон: 3*сила удара (физический дробящий).
Ослабление физических атак 10.
Стихийное рассеивание: 10.
Особенности: снижение подвижности 5 %, ловкости 10 %.
Требуется сила: 70, подвижность: 50, ловкость: 30.

Действительно уникальный по характеристикам ослабления ударов и рассеивания заклинаний щит. Выше просто не встречается — предел возможного. 'Особенности' не фатальные, в отличие от требований. Вес, кстати, немного увеличился в процессе изготовления, очевидно вобрав в себя часть стихий. И по ощущениям в руке он действительно близок к моему старому щиту, лишь немного легче за счёт использования лучшего материала.

Закончил проверку изделия уже в наступившей ночной темноте. Хранитель опять с большим любопытством наблюдал за моей работой, не удержавшись от едкого комментария:

— Погляжу, ты у нас, оказывается, на все руки мастер. Странные конфеты варишь, снаряжение из самых редких материалов умеешь изготовить прямо в походных условиях. Но почему-то мне не верится, что тебе удастся хорошо владеть этим щитом, — ехидно заявил он в конце.

— Хочешь сказать — зря старался? — подивился его беспочвенному скепсису.

— Если вырвешься отсюда, сумеешь продать или обменять на что-либо более ценное. Ты же, как я заметил, хорошо магией владеешь, по силам ли тебе тяжелое оружие и настоящий доспех? — ему явно не удалось меня реально определить, и он пребывал во власти расхожей иллюзии о физической слабости магов.

— Хочешь проверить мои силы в поединке на честном оружии? — с явным вызовом в голосе спросил его.

— Лучше даже не пытайся бросать вызов — проиграешь, — самодовольно заявил он.

— А если не проиграю или наоборот? — я продолжил его подзуживать.

— Если просто продержишься против меня целый час, то получишь исключительную награду, — Хранителю явно понравилась моя настойчивость. — Но только не сейчас — ночь

не лучшее время для честного поединка.

С этими словами таинственный незнакомец отправился под скалу отдыхать от своего вечного отдыха в этом закрытом краю. Мне тоже захотелось спать, потому подобрав площадку поровнее, свернулся клубочком и быстро отключился.

Глава восьмая

Вы благополучно провели ночь.

Все ваши заслуги и достижения предыдущего дня окончательно зафиксированы.

Формат пожелания игрокам доброго утра со стороны системы остался неизменным. Проснулся я на самом рассвете, по горной долине стелился белёсый туман, чувствовалась лёгкая приятная прохлада.

— Готов ли ты ответить за свои вчерашние слова? — Хранитель отчего-то пребывал далеко не в самом радостном настроении и явно хотел поднять его за мой счёт.

— Всему своё время, — ещё больше усугубил его хмурый вид. — Сначала по плану завтрак, изготовление подходящего меча, и только после проверка его на твоей шкуре, — злорадства мне тоже не занимать.

— Неужели ты и в мечах что-то соображаешь? — хозяин этих мест всё ещё не хотел верить в мои силы и таланты.

— Скоро узнаешь, — заговорщицки подмигнул ему, доставая котелки и приступая к приготовлению завтрака.

Жареная картошка, что может быть проще. Но тут многое зависит, как её приготовить и на чём. Смесь жиров, дабы получилась идеальная температура жарки, специи, приправы. А в результате получается или непонятная масса, которую можно съесть разве лишь по приговору суда или же совсем иное, запах чего заставляет поменять настроение даже хмурым Хранителям.

— Я терпеливо подожду, пока ты сделаешь себе желанный меч, — заявил он после завтрака. — Но только после не жди от меня скидки на свою неопытность в бою.

'Неопытность…' — про себя злорадно хмыкнул я, — 'знал бы ты, сколько лет мне довелось мечом помахать' держа прорывы монстров или отбивая атаки отрядов конкурентов. Естественно, специфических приёмов и особых 'классовых талантов' сейчас нет, но и без них на голой технике можно многого достигнуть.

Выбор формы и типа меча мной уже давно состоялся. По идее у опытного бойца в запасе должно иметься разное оружие для всяких ситуаций. К примеру, в плотной схватке или в густом лесу удобен короткий меч, длинным-то особо не размахнёшься. Для дуэлей на открытом пространстве и для бойцов-одиночек в паре со щитом гораздо лучше подойдёт средний меч, сантиметров

семьдесят — восемьдесят, длинный, с рабочей частью более метра, тоже имеет свои преимущества, но плохо сочетается со щитом — им гораздо удобнее действовать, имея две рабочие руки. Именно потому как основное оружие у большинства бойцов-мечников в игре идут средние по длине одноручные клинки различной формы, как наиболее универсальные. Примерно такой я сейчас и попытаюсь сделать.

Выкладываю всё необходимое, сверяясь со своими ощущениями. Инструменты, самый тёплый рог демона из своей коллекции, самое горячее сердце голема, стопроцентный 'кристалл духа', флягу с 'Концентрированной Живой водой'. Форма и достаточно сложная внутренняя конструкция будущего изделия уже давно висят перед мысленным взором. Руки сами тянутся к материалам, запускаю магический нагрев и насыщение демонита тьмой, медленно размягчая его.

> Работа с металлом 30/30.
> Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.

Сдерживаю собственные порывы, толкающие ускорить процесс. Спешка сейчас может помешать. Заодно успеваю три раза подряд продлевать талант, вытягивая пару тонких прутков.

> Работа с металлом 60/60.
> Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.

Прутки готовы, выровнены и отполированы, теперь пришло время сформировать вокруг них основное тело клинка. Ещё три раза продлеваю талант, действуя исключительно осторожно.

> Работа с металлом 90/90.
> Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.
> Родство со стихией тьма +20, всего 70.

Родство с тьмой тоже подпрыгнуло — слишком часто приходилось использовать завязанное на неё заклинание, иначе

демонит не хотел поддаваться моим рукам.

Лезвие клинка готово, пока оно полностью не затвердело, полирую его лёгкими касаниями и создаю острейшую режущую кромку, после чего выдёргиваю два стержня из металлического основания. Теперь по немного расширенным бокам центрального дола образовался пустой замкнутый канал.

Работа с металлом.

Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из металла 100 %.

Далее изменяю прутки, оно становятся гораздо тоньше, ибо два формируемых ими сквозных канала должны пройти и через металлическое основание рукояти. Тонкая работа, требующая повышенной сосредоточенности и исключительно точного дозирования магического воздействия. Огня теперь не требуется, при насыщении тьмой и жизнью демонит остаётся достаточно пластичен, но не слишком мягок.

Родство со стихией тьма +20, всего 90.

Теперь обтачиваю и выдалбливаю рог демона изнутри, превращая его в насадку на металлическое основание.

Работа с костью 50/50.

Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.

Совмещение материалов 50/50.

Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.

Гарду закрепил, рукоять сформировал и приладил, но работа ещё не закончена. За рукоятью по плану размещается полый шар-балансир, внутри которого прячу подвешенный на пружинках 'кристалл духа'.

Совмещение материалов 60/60.

Для дальнейшего развития вложите единицу

талантов.

В тот же шар поступают и два канала, проходящие сквозь рукоять и клинок. Через специально оставленные отверстия заливаю 'Концентрированную Живую воду', после чего окончательно заделываю отверстия, дождавшись выхода лишнего воздуха. Теперь осталось убрать инструменты и лишний металл, дождавшись окончательного затвердевания готового изделия и проверить его 'распознаванием', тихо надеясь на верность собственного озарения, заставившего меня городить сложную и малопонятную внутреннюю начинку.

'Меч (необходимо дать имя)'.
Класс: 'эпическое'.
Уровень: 0. Опыт: 0/10.
Вес 1,8 кг.
Прочность: неразрушимое.
Возможный урон по цели: 7*сила удара (физический рубящий); 10*сила удара (физический колющий и физический режущий).
Вероятность критического удара: 20 %.
Вероятность нанести противнику кровоточащую резаную рану: 30 %.
Дополнительный урон: 1*уровень предмета (духовный вампиризм, частичное продавливание стойкостей и брони, потерянное жертвой здоровье передаётся владельцу).
Свойство: всегда остаётся максимально острым.
Дополнительное свойство: при экипировке базовая характеристика 'сила' +25 %.
Требуется сила: 30, подвижность: 30, ловкость: 20.

Получилось! Хотелось именно чего-то подобного. Вампиризм стоял в планах, а процентная прибавка к 'силе' стала очень неплохим и совершенно неожиданным дополнением. Но система решила дополнительно наградить меня за сообразительность:

Поздравляем, вы получили Великое достижение 'Мастер Эпик — 2'.
Своими руками вы создали предмет 'эпического' класса с желательными для себя свойствами.
Награда: Слава +10, +15 очков основных характеристик (не распределено), +30 очков таланта (не задействовано).

Талант 'Творческое безумство' преобразуется в 'Творческий порыв профессионала'.

Поздравляем, вами открыт уникальный талант 'Творческий порыв профессионала'! (справка).

При ощущении вами близкого контакта с материалом высокого качества и при наличии у вас подходящих инструментов, вы управляемо впадаете в транс и работаете с максимальной эффективностью, прекрасно чувствуя свою Великую Идею, воплощаемую в новом изделии.

Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Этот талант действительно гораздо лучше 'Творческого безумства'. По крайней мере, все действия становятся понятными, и исчезла опасность получения травмы с какими-то неприятными последствиями.

Покрутил меч, названный 'Кровопийцей' в руках, приноравливаясь к его балансу. Он заметно отличался от того, к которому я привык, однако чувствовался в руке ещё лучше: несколько сложных комбинаций выполнялись чуть быстрее, чем поначалу ожидалось.

— Не ожидал, совсем не ожидал… — Хранитель бесшумно подошел сбоку и любовался моей лёгкой разминкой. — Судя по твоим движениям, ты хорошо знаешь, с какой стороны держать меч. Но хватит ли тебе силы и способностей, дабы продержаться против меня целый час?

Внимание! Вам предложено задание 'Доказательство силы'.

Класс: 'уникальное'.

Награда: вариативна в зависимости от выполнения.

Штраф за отказ или провал: нет.

Принять? Да/нет/(больше информации).

Условия мягкие, награды неопределённые, принимаем. И сразу же пока не начался поединок, добиваю 'Бустером' пару крайне необходимых таланта:

Уклонение. Вероятность успешного уклонения от

ударов холодного оружия 100 %.

Парирование. Вероятность успешного парирования направленных в вас ударов холодного оружия 100 %.

Обещанные системой сто процентов 'уклонения' или 'парирования', увы, совсем не гарантируют реального уклонения или парирования, если сам игрок не владеет техникой боя или откровенно зевает. Просто при прочих равных условиях мой противник не сможет воспользоваться своим преимуществом в силе или применить какие-либо хитрые приёмы, а также активные умения призванные пробить мою защитную технику. Таланта владения щитом у меня пока нет, но он откроется сразу после начала боя. Если произойдёт заминка, постараюсь его сразу же пробить до предела, иначе бой может завершиться гораздо раньше, чем мне хочется.

Безымянный Хранитель за одно мгновение облачается в ослепительно сверкнувшую на солнце броню. Полный рыцарский доспех, судя по цвету и фактуре сделанный из адаманта. В его руке появляется сверкающий меч и выпуклый круглый зеркальный щит. 'Белый Рыцарь против Чёрного Рыцаря, кто окажется сильнее — Свет или Тьма?' — промелькнула в голове задорная мысль, когда я накидывал свой чёрный комплект. Хранитель сумел меня удивить, оказавшись совсем не тем, за кого себя изначально выдавал.

Внимание! Вы принимаете участие в дуэльном поединке на честном оружии.

Ваша 'сила духа' равна нулю. Все фильтры ощущений отключены до окончания схватки.

Угу, следовало ожидать подобную гадость. Особенно последнее, дабы игрок мог полностью насладиться всеми ощущениями выбитых зубов, кровоточащих ран и переломанных костей. И нет какого-либо ограничения на потерю здоровья: бой идёт до смерти или до момента, когда один из противников запросит пощады. Зато магия отключилась далеко не вся. Несколько заклинаний из моего арсенала не опираются на 'силу духа'. Если мой противник не станет сильно жульничать, постараюсь и сам сдержаться от использования запрещённых приёмов.

Вот мы становимся друг напротив друга. Ясный день против тёмной ночи. Одинаковые ритуальные кивки головами и салют

поднятыми вверх клинками, после чего мой противник резко прыгает на меня, применяя незатейливый приём 'таранный удар'. Подозревая ловушку, просто ухожу в сторону не пытаясь принимать удар на щит или контратаковать. Белый Рыцарь оказался весьма проворен, попытавшись довести хитрую комбинацию до конца, и если бы я оказался к нему на полметра ближе, то получил бы мечом по ногам. Обозначаю удар в бок, одновременно перекрывая щитом уязвимое пространство. Есть! Громкий удар соприкосновения щита и меча, я отступаю назад, разрывая дистанцию.

Поздравляем, вами открыт талант 'Владение щитом'! 1/10 (справка)

Увеличивается эффективность использования данного типа защитного снаряжения.

Текущее значение 1 %.

Пока сверкающий Хранитель приноравливался для новой атаки, даруя мне несколько секунд передышки, кидаю 'Бустером' в новый талант:

Владение щитом.

Эффективность использования данного типа защитного снаряжения 100 %.

Вовремя, ещё один поразительно сильный удар соскальзывает с подставленного щита, заставляя меня в очередной раз поменять положение в пространстве. Обманный удар, подсечка — поймав несущийся в меня клинок своим мечом, бью ногой в колено противника, не ожидавшего от меня такого хода. Тот ждал удара щитом в голову, но прозевал атаку в нижней плоскости. Впрочем, удар получился слабым и имел лишь моральное значение. Нырок, руку со щитом резко вверх, отвести им в сторону атакующий клинок, и попытаться достать своим ноги Белого Рыцаря. Тот делает шаг назад и грамотно проводит контратаку, пользуясь заметным преимуществом в 'ловкости'. С трудом парируя атаку, с досадой отмечаю — по 'силе' Хранитель меня тоже превосходит, правда, не фатально, подавляющего преимущества у него нет. Опять мы танцуем, не в силах прорвать оборону друг друга. Я почти не атакую, лишь изредка обозначая контратаки, когда не чувствую со стороны Белого Рыцаря очередной хитрой ловушки.

Вот опять явственно подставляется, рука с клинком ушла вниз, шит чуть в стороне от груди — голова практически не прикрыта, можно нанести колющий прямой удар. Но тогда мой правый бок открывается для косого восходящего взмаха, который уже не заблокировать. Обозначаю укол, делая полшага влево, косой удар проходит мимо, резкий шаг вперёд и удар щитом в грудь. Сбить Хранителя с ног опять не удалось, но он на полсекунды потерял равновесие. Рубануть клинком тоже не вышло — его щит благополучно отводит мой удар в сторону.

Ух, а вот теперь уже я едва не падаю на задницу, получив щитом в забрало: расслабляться нельзя даже на миг. Хорошо хоть сверкающий клинок зацепил край чёрного щита, немного изменив направление, иначе легко бы не отделался. Снова ухожу в глухую защиту, уже не помышляя об атаках. Хранитель ещё сильнее разошелся и старался применять на мне хитрые связки и особые умения. Против них мне нечего противопоставить, кроме активного маневрирования и действия щитом. Приходилось прыгать как мышка, загнанная кошкой в угол.

Ловкость +20, всего 100.

Хоть какой-то прибыток, от которого стало немного легче. Но отступать дальше уже не получалось, Белый Рыцарь впал в ярость, беспрерывно орудуя мечом и щитом, мгновенно сокращая разрываемую мной дистанцию. Красная пелена боевой ярости заволокла мой взгляд после пропущенного сокрушительного удара щитом в голову, не будь шлема, гарантированно стал бы трупом. Мои движения тоже резко ускорились, руки действовали сами по себе, сознание отмечало лишь небольшую часть происходящего. Наша скорость и сила сравнялись, я отметил, как проходит пара моих ударов, удар противника отклонён щитом, бью его ногой в колено со всего замаха, заставляя отступить. Удар, ещё удар, он уходит в глубокую оборону больше не пытаясь атаковать. Я давлю, правда без особого успеха — противник не зевает. Красная пелена спадает, взгляд проясняется и одновременно наваливается чудовищная усталость. Но бой не закончен: заметив ослабление моих атак, Белый Рыцарь снова резко и сильно атакует меня. Через 'не могу' и боль во всём теле отбиваю один его удар за другим, уже на чистом автоматизме, крепко стиснув зубы. Если продержался до этого момента — значит, выдержу до конца. Удары противника я не пропускаю, но полоска здоровья постепенно падает, несмотря на существенно повышенную регенерацию: сильное переутомление и действие за

пределами всяких сил даром не проходит. Чувствуя близкий проигрыш, ещё сильнее стискиваю зубы и кидаюсь в решительную и безрассудную атаку, вложив в неё самого себя без малейшего остатка. Белый Рыцарь отбивает два удара клинка, сдерживает удар щитом, но получает кулаком с зажатой рукоятью меча в забрало. Не теряя мгновения его лёгкой растерянности, наношу удары ногами и щитом, ещё раз прикладывая по его шлему шаром-балансиром своего меча. Здоровье упало в красную зону, сил хватит едва ли на несколько секунд, но удача снова поворачивается ко мне лицом: противник, оступившись, неожиданно падает на спину, а его сверкающий меч отлетает в сторону. Делаю полшага к нему, опуская свой чёрный клинок к его прикрытому бронёй горлу.

— Прошу пощады! — глухо слышится голос из-под закрытого забрала. — Ты победил.

Но я уже не способен даже обрадоваться, падая рядом, потеряв сознание.

> Вы одержали победу в дуэльном поединке на честном оружии.
>
> Поздравляем, вы успешно выполнили задание 'Доказательство силы'.
>
> Награда: возможность получить 'эпический' класс персонажа.

Так поприветствовала меня система по возвращении. Хранитель уже переоделся в свою привычную хламиду отшельника и с интересом поглядывал в мою сторону.

— Ты сумел не просто победить своего противника, но и превзойти самого себя! — торжественно заметил он, подойдя ближе. — Ты не просто развеял мои сомнения — ты доказал, что достоин высокого звания Рыцаря.

> Внимание! Вам предлагается сменить свой основной класс персонажа 'Мастер-Охотник' на 'Рыцарь', 'эпическая' категория.
>
> Развиваемые таланты: 'Телесность', 'Боевые умения'.
>
> Ореол славы +100. Стихийная стойкость 100.
>
> Особенности: 'Притягивает глаз'.
>
> Дополнительно: внеочередное сохранение данных.
>
> Сменить категорию? Да/нет.

Ох, какой великий соблазн. Даже играя паладином, я всегда тайно завидовал рыцарям. У всех 'эпических' классов появляется дополнительный уровень к основному уровню персонажа, его можно прокачивать параллельно нему. К примеру, рыцарский талант 'Телесность' в процентах от уровня класса увеличивает 'жизнь', 'силу' и 'подвижность'. Подняв до максимума уровень класса, рыцарь реально удваивает свои базовые характеристики. Прокачивается этот класс разнообразными подвигами, которых в игре хватает на всех желающих: турниры и состязания, особые элитные монстры — только не ленись. Второй талант 'Боевые умения' тоже весьма ценен. Он позволяет не только автоматизировать некоторые боевые приёмы, применяя их как магические заклинания по особой команде, но и накладывать на противника множество сопутствующих неприятных эффектов. 'Выбить оружие' — самый простой из них. Чем выше уровень класса — тем больше умений использует рыцарь. Потому-то как противники они весьма страшны практически для всех прочих классов. Единственный недостаток порой тоже можно отнести к несомненным достоинствам. Рыцарь принципиально не умеет прятаться и 'притягивает глаз' любых монстров, обращая их агрессию на себя. Рейдовая группа с рыцарем может не сильно беспокоиться об отведении внимания Боссов от магов и целителей, оно всегда останется приковано к главному раздражителю. Однако именно это и останавливает меня сейчас, ибо в скрытности моя главная сила. Одиночка никогда не сможет явно потягаться с большими организованными коллективами. Потому не променяю я её на что-либо иное. Твёрдой рукой жму пиктограмму 'нет'.

— Неужели ты не желаешь дать своему истинному духу достойное воплощение? — изумлённо спросил меня Хранитель.

— Увы, — тяжело вздохнул в ответ. — Моя судьба не позволяет показываться врагам на глаза, а силы в любом случае окажется недостаточно, чтобы сокрушить их в честном бою. Рыцарь же всегда на виду, не важно — в сияющем ли он доспехе или в тёмном, а я совершенно не готов открыто бросить перчатку вызова всему миру. Лишь оставаясь Мастером-Охотником мне по плечу пройти свою главную миссию.

— Так ты действительно Мастер-Охотник? — изумление моего недавнего противника стало ещё сильнее. — Их же так давно нет, как же ты вообще мог стать им…?

— Если их давно никто не видел — это совсем не означает их реального отсутствия, — ответил ему, показывая свой охотничий медальон, снова возвращая свою привычную одежду на место

брони.

— Но в душе ты всё равно Рыцарь! — безапелляционно заявил Хранитель. — Твой рыцарский дух так велик, что позволяет перешагивать через себя и разрушать стоящие на пути несокрушимые преграды. Твой доспех и оружие чернее безлунной ночи, но душа светлее солнечного дня. Ты вынужден скрываться от людей, но я чувствую твою жажду им помогать, не жалея своих сил. Потому я хочу предложить тебе кое-что другое, только не отказывайся сразу.

Внимание! Вам предлагается взять себе дополнительный вторичный класс персонажа 'Чёрный Рыцарь' 'уникальная' категория.

Талант: 'Боевое предвидение'.

Активные умения: 'Рыцарский дух'.

Ореол славы +50.

Дополнительно: внеочередное сохранение данных.

И главное никаких 'особенностей'! Однозначно соглашаюсь, чувствуя большое воодушевление. Это действительно настоящая рыцарская награда.

Внимание! Вам присваивается дополнительный вторичный класс 'Чёрный Рыцарь' 'уникальная' категория.

Изменение возможно после достижения 100-го уровня.

Дополнительная специализация персонажа: 'помощь людям, попавшим в затруднительное положение'.

Талант (классовый): 'Боевое предвидение' 100.

Активное умение (классовое): 'Рыцарский дух' 100.

Ореол славы +50.

Поздравляем, вами открыт классовый талант 'Боевое предвидение'! (справка)

В бою вы предчувствуете, куда ваш противник нанесёт свой удар.

Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Поздравляем, вы получили активное классовое умение 'Рыцарский дух'! (справка)

Вы способны один раз в час удвоить свою 'жизнь', 'силу' и 'подвижность' на количество секунд равных имеющемуся у вас 'ореолу славы'.

Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Ореол славы +50, всего 256.

Данные сохранены.

С таким талантом мои шансы на успешное выживание ещё больше увеличиваются. А активное умение, напрямую зависящее от 'ореола славы' — вообще нонсенс. Интересный ход, позволяющий реализовать рыцарскую 'Телесность' несколько иначе. Откат длительный, потому годится лишь для одного скоротечного боя, при прохождении данжей на него лучше не рассчитывать. Разве лишь 'порадовать' финального Босса, чтобы он сильно не зазнавался.

— Только не думай, что твои испытания закончились! — Хранитель вывел меня из задумчивого состояния. — Мне хочется верить в твою удачу во время путешествия по следующему подземелью, — он протянул руку и показал на едва заметный пролом в земле, находящийся в километре от нас.

Ничего не оставалось, как проследовать в указанном направлении.

Делаю два шага внутрь, свет резко гаснет и только тусклые буквы перед моими глазами говорят, что это совсем не галлюцинация или какая-либо техническая накладка:

Внимание! Вы вошли в локацию 'Сердце Великого Полоза'.

Выход из неё до окончания полной зачистки означает провал всей миссии.

Внимание!!! Данная локация погружена в вечный мрак, выпивающий любой свет.

Зрительное восприятие полностью отключено.

И только лёгкое движение воздуха, и далёкое эхо капающей воды не позволяет впасть в отчаяние — хоть какое-то восприятие осталось со мной. Итак, что я помню о полозах? В реальности это небольшие неядовитые змеи, а в игре — огромные мерзкие ужасно ядовитые черви, имеющие невероятную живучесть. Излюбленная их тактика — выскочить из-под земли и обвив жертву своим телом, не позволяя ей сопротивляться, задавить и отравить одновременно. Попавшись полозу, даже оружие вытащить не сумеешь, быстро отправившись на перерождение.

Ещё червяки любят плеваться своей ядовитой слизью. Глаз у них нет, ушей тоже, зато они прекрасно чувствуют малейшие колебания почвы. Мне же здесь предлагается с ними в этом посоревноваться. Ах да, ко всему прочему, начиная с пятидесятого уровня против любой магии у них полный иммунитет. Даже драконы таким не могут похвастать.

Делать нечего, пытаюсь скомбинировать одежду Мастера-Охотника и броню Чёрного Рыцаря, дабы уменьшить шум при ходьбе и не снижать слух. Без шлема страшновато. Сразу же принимаю конфету с антидотом, засекая время действия. Меч в одну руку, охотничий нож в другую, ибо черви более всего уязвимы к режущему урону и стойки к дробящему и рубящему.

Кап-кап, шшш где-то далеко… два шага вперёд и старательно прислушиваюсь, надеясь вовремя поднять щит маны. Ещё два шага вперёд и опять пытаюсь ощутить спрятавшуюся во тьме опасность.

> Поздравляем, вами открыт талант 'Острый слух'! 1/10 (справка)
>
> Теперь вы стали лучше слышать и ориентироваться на слух. Текущее значение 1 %.

Крадусь вперёд буквально на цыпочках, иногда касаясь руками стен. Слабый поток прохладного воздуха, дующий из земных глубин к поверхности, не позволяет заплутать. Он же приносит множество звуков, которые нагнетают страх и мешают ориентироваться.

> Острый слух 10/10.
>
> Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.

Ших… уже где-то совсем рядом, ноги уловили слабое колебание почвы, активирую щит — вовремя. Резкий удар в корпус едва не свалил с ног, стою на месте, активно полосуя мечом и ножом пространство вокруг себя, периодически отмечая системные сообщения о нанесённом уроне.

> Поздравляем, вами открыт талант 'Парное оружие'! 1/10 (справка)
>
> Теперь вы стали эффективнее использовать в бою

сразу два клинка.
Текущее значение 1 %.

Ещё один удар и попытка обвиться вокруг моего тела закончились для гигантского червя гибелью. Я же получил слабое из-за действия антидота отравление продолжительностью в полчаса. Опасности для жизни оно не представляло, но сопутствующий эффект чесотки сильно отвлекал внимание. В качестве трофеев с первого полоза ожидаемо досталось пятьдесят серебряных монет, приличный кусок вечно хранящегося мяса, которое весьма полезно, если при еде не думать, из кого оно получено, дабы не потерять аппетит, склянку с ядом и склянку со стойкой слизью. Двинувшись дальше, аналогичным образом благополучно разделался ещё с девятью обитателями мрака.

Острый слух 60/60.
Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.
Парное оружие 50/50.
Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.

Чем дальше — тем легче становилось обнаруживать врагов и их побеждать. Но счастье оказалось недолгим. Сделав очередной шаг в неведомое, я поскользнулся и, грохнувшись на спину, стремительно заскользил вниз. Пять секунд скольжения и меня мгновенно опутывают сразу несколько полозов. Только стойкость и броня не позволяет им сразу выбить из меня дух. Оружия не применить — руки и ноги надёжно перевиты и остаются целыми исключительно из-за прочности костей, щит маны уже не помогает — поздно. Пускаю вокруг себя 'огненное кольцо' — эффект отсутствует, зато применённое следом 'поглощение жизни' заставляет червей немного ослабить хватку, чем я и воспользовался, освобождая руки с оружием. Отравление резко прыгает вверх, окатывая всю поверхность кожи режущей болью, быстро теряя здоровье, окончательно добиваю ползучих пленителей. Теперь остаётся сидеть, постоянно накладывая на себя 'исцеление' и ждать, пока действие ядов не спадёт. Конфета с обезболивающим эликсиром позволяет терпеть неприятные сопутствующие эффекты, иначе имелся бы риск смертельного болевого шока.

Стойкость к ядам +50 всего 60.

Час постоянной борьбы за свою жизнь и можно двигать дальше. Три червя в яме со склизкими краями оказались сотого уровня, подарив соответствующее количество золотых монет. Другие трофеи с них не отличались разнообразием, разве только с одного выпал очень большой кусок мягкой кожи, явно имеющей особые свойства, судя по моим ощущениям материала.

Выбраться из ямы оказалось непросто. Склизкие края заставляли раз за разом скатываться вниз. Развлечений прибавляли периодически подваливающие полозы в совсем уж товарном количестве. К счастью, одновременно их прибывало не более двух, и уровень червяков ограничивался семидесятым. Постепенно приноровился к вырезанию их без особого ущерба для себя.

> Парное оружие.
> Эффективность использования в бою двух клинков 100 %.

Я постепенно превратился в настоящую мясорубку, действующую на одних рефлексах. Движение воздуха, близкая вибрация — резкий рывок и серия режущих ударов, вышибающих из очередного порождения мрака подземелий дух.

Отметив, что поступление новых червей прекратилось, решил всё же выбраться из заваленной горой трупов ямы, выжигая скользкую слизь 'огненными кругами'. Пропетляв в узких коридорах, периодически вырезая тамошних обитателей, полностью развил ориентирование на слух:

> Острый слух.
> Вы исключительно хорошо слышите и ориентируетесь на слух.

Теперь зрение действительно не требовалось, мои чувства легко обнаруживали подбирающихся для броска ползучих врагов. Тактика против них тоже достигла совершенства: едва полоз бросался на меня, я отступал на шаг в сторону и сам бросался вперёд, нарезая его как колбасу для бутерброда. С парой или тройкой червей приходилось импровизировать: вставать на месте, поднимая щит маны, делать встречные рывки, сбивая им ориентиры, затаиваться, и пережидать, когда потерявшие

противника полозы расползутся в разные стороны, дабы разделаться с ними по одному. В конечном итоге я добрался до главного зала подземелья, снова оказавшемся полным скользкой слизи. Обнаружив опасность по изменению эха падающих капель, удачно не попал в очередную ловушку. Едва я пустил огонь вокруг себя, как подвергся мощнейшей атаке.

Военная хитрость.

Вероятность использования слабых сторон ваших противников и вероятность нанесения критических ударов 100 %.

Несмотря на готовность и верную оценку моих действий системой, серьёзного отравления избежать не удалось. Пятьдесят единиц урона ядом в секунду — это просто запредельно. Отбивая один бросок Главного Босса за другим, постоянно подлечивал себя магией, иначе бы протянул лишь несколько секунд.

Стойкость к ядам +40 всего 100.

Регенерация здоровья +30, всего 100.

Несмотря на резко подпрыгнувшую до предела стойкость и существенную регенерацию здоровья, полностью убрать эффект отравления не удалось. Правда, теперь урон не превышал десяти единиц в секунду, и хватило сил для решительной атаки последнего противника. Позволив ему частично обвить себя, банально искромсал всего на мелкие куски, не дав вырваться. Долго же он не хотел издыхать: полоса моей усталости подпрыгнула почти до предела, а здоровье червя то падало, то опять поднималось вверх. Невероятная регенерация! Я уже начинал серьёзно волноваться, однако помог недавно обретённый 'Рыцарский дух'. Кратковременное удвоение 'силы' всё и решило.

Поздравляем, монстр 'Полоз-Матка' 100-9 погибает от вашей руки.

Вами получен опыт: 100 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Поздравляем, вы благополучно зачистили локацию 'Сердце Великого Полоза'.

Учреждённая награда за успешное прохождение:

+50 пунктов восприятия всем участникам рейда.

Восприятие +34, всего 200.

Внимание! Ваша базовая характеристика 'восприятие' достигла предела, 16 избыточных пунктов преобразуются в 16 очков нераспределённых характеристик.

Переведя дух, вложил свободную десятку в 'жизнь', дабы догнать её до капа, озаботившись сбором трофеев. К сожалению, никаких ценных подарков последний полоз не выдал. Всё тот же яд, правда, исключительно высокой концентрации, слизь да мясо со шкурой. Обыск пещеры с простукиванием и прислушиванием тоже не порадовал — ценных кладов здесь, похоже, даже не предусматривалось. Но моя старательность и любопытство оказалось вознаграждено. В самый центр большой ямы с потолка капала вода. Вода и вода, чего в ней такого. Однако применённое 'распознавание' показало нечто особенное:

'Животворящая вода'.
Класс — 'стихийное'.
При употреблении внутрь даёт 'благословение Величия Жизни' I степени сроком на 24 часа.

Не просто 'Живая вода', а 'Животворящая'. Настоящая легенда, для поисков которой в большом игровом мире есть множество тайных квестов. Правда, до сих пор не слышно про их успешное прохождение. Только теперь понял, как мне повезло в очередной раз. Если бы довелось биться с полозом-маткой здесь, внизу, то мог бы с ним и вовсе не справиться: от капель воды, попадавших на его тело, тот бы восстанавливался ещё быстрее.

Набрав капель на целый глоток, проверил эффект действия этого природного эликсира на себе.

На вас наложено благословение Величия Жизни I степени сроком действия 24 часа.

Жизнь +100 %.

Вторичная характеристика 'регенерация здоровья' +300 %.

Вторичная характеристика 'выносливость' +50 %.

Теперь не уйду отсюда, пока не заполню все имеющиеся в хозяйстве фляги и прочую тару — спешить всё равно некуда.

Заработанный в процессе прохождения данжа опыт перелил 'Кольцу Величия Духа' поднимая его до предела. Оно ожидаемо предложило интегрироваться в тело, но я отказался. Опыта ещё хватало, как и висящая невостребованная заначка, доставшаяся от Повелителя Бездны, слил всё в свой новый меч. Тот и сам неплохо напился крови, но лишние шестьдесят пять тысяч ему совсем не помешают. Наберётся ещё пятнашка и он станет сотым. По деньгам подземелье оказалось значительно выше среднего — четыреста золотых и пятьдесят пять тысяч серебра. Теперь бы ещё суметь их потратить или вывести в реальную экономику. Ловя падающие с потолка капли, задумался о том, как проходить этот данж боевой группой. Если сразу не растеряться, забыть про спешку и действовать исключительно осторожно — то ничего сложного. Естественно, при хорошей экипировке и запасе эликсиров против яда. Скользкие ямы весьма коварны, благодаря ним авангард может оторваться от идущей следом поддержки и погибнуть. Остальные, в таком случае, тоже долго не продержатся. Наверняка именно так и происходило со всеми, кто попадал сюда ранее меня.

Выбрался на поверхность уже в ночной темноте. Беспросветный мрак пустого подземелья медленно давил на психику и взгляд в ночное небо резко поднял моё настроение.

— Я уже заждался… — Хранитель устроился недалеко от выхода, пребывая не в самом лучшем настроении, явно сказывалось порушенное ожидание вкусного ужина.

— Лучше поздно, чем никогда, — философски заметил в ответ, доставая котелки, куда стал быстро нарезать небольшими кусочками мясо полоза.

Соль, лук специи, кефир, перемешать и немного подогреть, дабы быстрее замариновалось. Эх, жалко углей нет, но шашлык неплохо приготовится и над нагретыми докрасна камнями, получится лишь без ароматного дымка. И пока мясо настаивается в маринаде и специях, неторопливо вытягиваю из куска демонита шампуры, по уже хорошо отлаженной методике. Овощи уже успели надоесть, а брезгливостью я особо не страдаю.

Получив источающий аромат шампур, таинственный незнакомец долго молчал, явно не решаясь завести какой-то важный для него разговор. После второго он тяжело вздохнул, и, взглянув в ночное небо, заявил:

— Завтра утром мы навсегда расстанемся!

— Звучит пугающе и обнадёживающе одновременно, — я не смог точнее выразить возникшие после его слов чувства.

— Благодаря тебе моя миссия благополучно завершилась, —

ещё раз вздохнул он. — По правде говоря, мой долг оставить тебя тут одного навсегда, здесь ещё хватает мест, где можно сложить свою буйную голову. Ты зря не присматривался днём к небу — тамошние летуны весьма коварны и зубасты. Их задача загонять тех, кто окажется в этой долине под землю, и выпускать оттуда только с наступлением ночи, чтобы поутру загнать вновь. Всё это время я их сдерживал, не позволяя напасть. Догадываюсь, сейчас тебе эти летуны на один удар меча или заклинания, но на их крики прилетит дракон, обитающий неподалёку. Против него тебе уже точно не устоять, ибо он патриарх всех драконов вообще. Его мощь колоссальна. Однако на моём месте было бы несправедливо оставить тебя без помощи. Твоя сила не должна напрасно пропасть. Но и обратить её во зло я тебе не позволю, извини. Сейчас ложись спать, утро вечера мудренее, — закончил он свой монолог, демонстративно повернувшись ко мне спиной.

Поздравляем. Вы благополучно выполнили задание 'Бета-тест новых локаций'.

Награда: нет.

Вот так и закончилось очередное приключение. Осталось лишь выбраться отсюда в более обжитые места.

Глава девятая

Утро оказалось недобрым, ибо произошло достаточно редкое для игры явление — небо затянули тяжелые тучи, обещающие вскоре вылить на землю нескончаемые потоки воды.

— Что ж, вот и пришло время прощаться, — Хранитель подошел ко мне близко и в одно мгновение преобразился.

Сверкающие белизной свободные одежды, и огромные белые светящиеся крылья за спиной. Ангел! Самый настоящий легендарный ангел, прежде никто не видел их живьём, лишь на картинках из книг с легендами мира 'Фантазии'. Из них следует — Бог вместе со своим воинством ангелов удалился, перестав напрямую вмешиваться в жизнь людей. По его замыслу они должны сами выбирать свой путь и вершить свою судьбу. Лишь те, кто посвящал свою жизнь культовому служению продолжения замысла Бога, получали от него некоторые блага. Жрецы и паладины. Он даровал могущество достойным и заставлял тратить его на поддержание порядка и благолепия, без сожаления сражаясь с силами, желавшими распада и деградации человеческого общества. Впрочем, если судить по недавнему пришествию демонов, что-то в мире игры пошло немного не так.

— Держи, — ангел кинул мне сверкнувший от его сияния маленький кристалл, после чего взмахнул своими крыльями, взмывая в воздух, и исчез в ослепительной вспышке.

> Внимание!!! На вас наложен постоянный эффект 'Ангельской Благости Духа'.
>
> Ваш магический урон живым существам обращается против вас в десятикратном размере.
>
> Срок действия эффекта: неизвестно. Возможность отмены: неизвестно.

'Б…ь!!!' — хотелось долго и громко ругаться, после осознания последнего системного сообщения. Этот долбанный ангел чуть ли не полностью лишил меня боевой магии лишь одним взмахом своего крыла. И как избавится от этой гадости совершенно неясно. Хотя, если рассуждать здраво, тут говорится только об уроне. То есть на заклинания, прямо не вредящие здоровью жертвы эффект не распространяется. А таких заклинаний хватает и они достаточно злобны. Ещё один момент — упоминаются только 'живые существа'. Мертвяков и духов можно бить, невзирая

на последствия. С другой стороны — сколько лет играл без магии, потому сейчас переживать по поводу её ограничения как-то не с руки, хотя всё равно жаль. Теперь осталось узнать, чем же он меня ещё одарил.

Кристалл с заклинанием 'Божественный Портал'. Ранг 0.
Класс: 'божественное'.
Вес 0.009 кг.
Прочность неразрушимое.
Для удачного восприятия заклинания требуется сила духа: 600.

Сел там же где стоял, с полностью отсутствующим взглядом. Должен уже привыкнуть ко всяким невероятным сюрпризам, но такое! 'Божественный' класс! О нем тоже есть упоминания лишь в легендах и преданиях. Кристалл неразрушим, но это мало что определяет — воспринять заклинание из него смогут очень немногие… а, вернее — лишь я один. Сильно сомневаюсь, что кто-то другой имеет такую же громадную 'силу духа' и ещё усиливающее её 'эпическое' кольцо одновременно. И это действительно пропуск в большой мир из этих гиблых мест.

Внимание! Начат процесс восприятия заклинания из кристалла-носителя.

Процесс восприятия заклинания завершен.

Поздравляем, вы благополучно восприняли магическое заклинание 'Божественный Портал'. Ранг 0.

Стихия: нет.

Позволяет свободно перемещаться по всему обитаемому миру невзирая на многие ограничения.

Длительность предварительной подготовки: 3 минуты, длительность каста: 10 минут.

Продолжительность действия: 2 секунды за 100 единиц вложенной маны.

Откат: нет. Затраты маны на каст: 10000.

Рекомендуется настроить пальцовки и голосовые команды активации заклинания.

Развивать заклинание не требуется, оно сразу обеспечивает максимальный эффект. Благодаря нему с поля боя в критической ситуации не сбежать. Пока подготовишься, и пока активируется портал — двадцать раз убить успеют. Зато можно провести куда угодно кучу народа, хватило бы маны в накопителях. А раз так, то

пора отсюда выбираться. Активирую заклинание, и перед моим взором открывается огромная карта обитаемого мира. Как снимок из космоса, без каких-либо пометок. Только исходная точка, где я сейчас нахожусь, подсвечивается красным огоньком. Запоминаю место, просто на всякий случай и по памяти перемещаю свой взгляд к городу Шалан, где находится Главный Храм. Это не столица какого-либо королевства, и даже не самый крупный город. Увы, где много жрецов и паладинов коммерция и всё связанное с ней не могут процветать. 'Продать — значит обмануть' — примерно так говорят удачливые купцы. Потому любой коренной житель Шалана может гордиться своей кристальной честностью и… бедностью, за очень редким исключением. Впрочем, в последние годы даже там стоило сохранять бдительность при походе на рынок: ушлых воров-карманников не могли вывести даже паладины. Следуя за моим взглядом, карта увеличивает масштаб, пока не открывает устраивающее меня место для точки выхода за окраиной города. Сразу соваться в Храм почему-то не хочется, да и не факт, что получится даже с этим портальным заклинанием. Залив необходимое количество маны, дождался открытия портала и сразу же юркнул в него, как только он проявился.

> Внимание!!! Вы вошли на территорию крупного населённого пункта, и вам здесь стало немного не по себе.
>
> На вас наложено классовое ослабление 'неприятие города' все первичные и вторичные характеристики -50 %.
>
> Для отмены ослабления покиньте населённый пункт.

Ожидаемо сработало классовое ослабление, уменьшив мои статы вдвое. Пробираясь по нешироким городским улочкам то и дело отмечал красные ореолы, подсвечивающие некоторых игроков и неписей. Активировавшийся талант 'видеть зло' подсказывал на кого стоит обратить внимание. Такое положение вещей именно в этом городе казалось совершенно невероятным. Оттенок и яркость окантовок показывали сколько 'зла' сосредоточено в том или ином человеке. У некоторых 'красных' интуитивно определялся характер этого зла — одержимость, но хватало и просто воров, а также ПК-шеров. Дивясь происходящему, прошествовал до рынка так никем и незамеченным. Невидимость не активировал — хватало обычной скрытности, чтобы в мою сторону никто не смотрел. Большим

'восприятием' вообще немногие могут похвастать, а те, кто могут, скорее всего, не заинтересуется странным человеком в размывающей взгляд одежде, к тому же без ника и уровня над своей головой. Мало ли кто он такой, а потому лучше не связываться, найдя себе другую жертву для того чтобы обокрасть. Дойдя до здания глобального аукциона, беспрепятственно вошел внутрь, получив крайне необычное приветствие:

> Приветствуем удачливого беглого преступника!
>
> Для справки, официальная награда за вашу поимку на сегодняшний день составляет 5000 золотых монет, награда за сведения о месте нахождения 3000 монет серебром. Приметы для опознания разосланы по всем городам.
>
> Внимание! На вашу учётную запись наложен административный штраф в 1000 золотых монет.
>
> До полной уплаты штрафа доступ к глобальному аукциону закрыт.
>
> Оплатить штраф? Все санкции и ограничения, наложенные на вашу учётную запись, будут аннулированы.
>
> Да/нет.

Вначале подумал, а не заложить ли себя тем, кто так хочет найти и поймать. Заодно посмотреть, кому я так сильно понадобился. Изловить невидимку, причём, сильного и шустрого невидимку, который того сильно не хочет — это надо хорошо постараться. Но с другой стороны, зачем лишний раз привлекать к себе пристальное внимание? Пусть кто-то до сих пор пребывает в блаженной уверенности, что я не вышел из 'детского сада'. А штраф надо однозначно платить. С тех, кто его на меня наложил, я позже спрошу. Хорошенько так спрошу, чтобы мало не показалось!

> Поздравляем! Вы смогли успешно заплатить максимально возможный штраф, накладываемый игровой администрацией, несмотря на все предпринятые меры, чтобы вам этого не удалось.
>
> Внимание! Независимая проверка искусственным интеллектом действий игровой администрации относительно вашего персонального случая выявила явные нарушения и неправомочность применения

санкций. В качестве компенсации моральных и материальных затрат вам выдаётся двухмесячная индульгенция.

Получена индульгенция. В течение двух месяцев с настоящего момента вы становитесь абсолютно неподсудным. Вами полностью игнорируются воздействия любых 'жезлов закона' и других административных процедур. Счётчик ПК отключен. Ваша учётная запись закрыта от просмотра и изменения посторонними лицами.

Доступ к глобальному аукциону открыт.

Ух, вот это новость! Хитрая система вместо того, чтобы вернуть обратно неправедный штраф, ненавязчиво предлагает самостоятельно отомстить своим обидчикам. С компенсацией прошлых потерь, так сказать. Взятые за какую-либо услугу деньги игра никогда не возвращает, ибо изначально планировалась всё же для заработка и только после проект переориентировали, сделав из него относительно удобную замену реальной жизни, дабы остановить рост социального напряжения. Не мы первые, кстати, стали использовать этот способ. Ладно, раз денег сразу не вернули, заработаем на продаже некоторых трофеев. Но сначала посмотрим доступные предложения, ибо хочется столько всего…

'Где? Куда всё подевалось?' — уже полчаса перебирал имеющиеся на аукционе 'кристаллы заклинаний'. Сначала поставил фильтр 'только первый ранг', потом снизился до второго, затем до третьего, так ничего не обнаружив, согласился взглянуть на четвёртый. Здесь предложения имелись, правда, для меня практически бесполезные. Заклинания смели практически все. Заглянул в объявления 'куплю'. Вот там желающих того же, что и я хватало. Также периодически проскакивали странные предложения, типа: 'выкуплю жертвенного жреца или паладина, можно и без его согласия', причём цены предлагались, начиная от жалкой тридцатки и до пары тысяч золотом. Вернувшись к основному аукциону, взглянул предложения 'кристаллов духа', дабы узнать, за сколько можно скинуть свои трофеи. Узнал на свою голову, серьёзно призадумавшись: цена этих кристаллов резко упала до пары сотен серебра, и никому они не требовались, судя по обширному предложению. 'Хоть про запас покупай', - пришла в голову дельная мысль, когда я осознал причины такого странного явления. Одержимые тварями Бездны игроки становились суррогатными магами. Им не нужна духовная трансформация, они получали духовные силы практически даром,

явно не понимая истинной паразитической природы созданий, которым они самонадеянно доверились. И жутчайший дефицит заклинаний в продаже говорит, что одержимость стала поистине массовым явлением. Думаю, те, кто стоит за приходом демонов, очень неплохо заработали на всём этом, хорошенько подготовившись заранее. Также неплохо заработали кланы, занимающиеся добычей драгоценных камней — сообщений об их скупке тоже хватало, а предложений о продаже мне на глаза не попалось. 'Нет, есть!' — пробежавшись по выданному списку после применения поискового фильтра, заметил несколько достаточно привлекательных позиций, если не смотреть на цены. Крупные алмазы чистой воды по пять сотен золотом штучка купит далеко не каждый клан для своих магов. Вот только тут торги ещё далеки от завершения и конечная цена пока не определилась. 'Так, а это уже может пригодиться мне', - в числе недавно выставленных лотов заметил редчайшие перья птицы Феникс. Конечная цена моментальной покупки — пара золотых за штуку, всего семьдесят восемь штук и требуется выкупить всё разом, если не хочется ждать окончания торгов. Беру! Если у меня теперь нет дальнобойной магии, то придётся использовать лук. А для него нужны хорошие стрелы с дополнительным и сопутствующим уроном. В готовом виде что-то особенное не купишь, каждый бывалый стрелок заказывает 'расходники' у мастеров или вовсе делает сам — так гораздо выгоднее. Продают только трофеи, причём, не самые ценные или от чего отказались кланы. Мастера-кузнецы с радостью сделают готовые наконечники под заказ, мастера-деревообработчики — готовые древки, кстати, здесь много разных предложений по этой теме, однако есть и свои задумки, которые хочется реализовать. В кои веки у меня хорошо получается крафт (жаргонное слово, обозначающее создание вещей). Потому ищем книги с любыми полезными рецептами, несмотря на редкость, здесь их хватает. Ставим фильтры, сразу же отсекая 'обычное' и 'редкое'. 'Изготовление ядов' 'уникальная' категория — бери и покупай. Странно, почему-то клан 'химиков' её не выкупил. Дороговато, конечно, сотня 'желтыми' без торга. Беру, хотя одновременно с этим понимаю — на одержимых и самих тварей Бездны яды могут просто не действовать, потому-то 'химики' решили не тратить деньги в условиях резко изменившейся конъюнктуры. Наверняка мастера, изучившие аналогичную книгу, у них давно есть, но теперь бороться с потенциальной конкуренцией в этой области для них не имеет особого смысла. Разумный подход. Хм, столько рассуждал, а ведь стоило взглянуть на время размещение лота — полторы минуты назад. Мне как раз хватило их на прочтение описания и

проведение платежа. А 'химики' пусть теперь жестоко обломаются, дальнейшей перепродажи не ожидается и быстро появившееся в моей почте сообщение от них удаляется без прочтения. Книги других ремёсел и рецепты, выставленные на аукцион, оказались более доступными, хотя чего-либо действительно оригинального, а главное — необходимого, мне среди них найти не удалось. Разве только рецепт 'вечного колчана' с возвращаемыми стрелами, который обошелся в тысячу 'белых' монет. Не такая уж великая тайна, там всё больше в материалы и компоненты упирается. Как раз туда пойдёт ещё один 'кристалл духа'. Подумав ещё немного, купил три выкинутых из чьих-то клановых хранилищ стопроцентника за шесть тысяч серебра, благо продавались они одним лотом. Дорого, конечно, но мне всё равно деньги сейчас некуда вкладывать, особенно 'белые'. Мастеровые же для своих 'уникальных' и 'эпических' поделок наверняка покупали самые дешевые кристаллы с гораздо меньшим уровнем, ибо для получения нужного эффекта их вполне хватало. Прошелся по списку материалов, выискивая подходящую основу для стрел, хотя для этой цели можно воспользоваться и имевшимися в запасах костями. Но 'уникальное' 'радужное дерево', способное запасать в себе ману, восстанавливать повреждения, обладающее большой прочностью и невероятной гибкостью куда лучше. Самые лучшие древки копий и стрел делаются именно из него. Минус сотня золотых за сотню же высушенных заготовок с правильным расположением волокон, ибо опять продаётся только одним лотом. Ещё два десятка желтяков необходимы на инструменты для работы с таким материалом. Делать нечего, берём у того же продавца с небольшой скидкой за комплект. Просмотрел предлагаемые ингредиенты для алхимии, не найдя там чего-либо интересного. Напоследок залез в списки продуктов и специй для кулинарии, где и оставил ещё полсотни золотых, заодно пробежавшись по своей книге рецептов.

Едва покинув здание аукциона, сразу же заметил за собой хвост. Парочка игроков с красными окантовками вокруг себя неотрывно преследовали меня, держась на некотором отдалении. Моя маскировка им явно не мешала, следовательно, их 'восприятие' достаточно велико. Одежда ни о чём не говорит — вполне обычная для города, экипированного оружия не видно, хотя это ничего не значит. Протиснувшись в узкую подворотню и активировав невидимость, пару минут подождал топтунов, дабы взглянуть на них поближе. Сотый уровень у каждого, ники незнакомые, названия клана не видно. Потеряв добычу из виду,

они стали внимательно осматривать ближайшие окрестности, вызвав дополнительное подкрепление через дорогой связной амулет. Буквально через три минуты к ним присоединились ещё девять игроков, явно ожидавших сигнала неподалёку. Минимальный уровень среди них я отметил лишь восемьдесят девятый. Серьёзная боевая группа, причём многие под одержимостью, а их намерения по отношению к моей персоне далеки от дружественных — тут можно не сомневаться. Быстро же засекли моё появление, не иначе как через аукцион. Вопрос 'как?' уже не сильно актуален, хотя и очень интересен. 'Химики'! — проскочила в голове запоздалая загадка. Никто иной не обратил бы внимания на совершенно неизвестный ник 'Леший' в аукционной базе сделок. И теперь они не отстанут, пока не выдерут из моих рук книгу по ядам. Но ведь я не собираюсь им её так просто отдавать, да?

— Куда он мог провалиться? — спросил один из новоприбывших того, кто шел за мной от торгового здания. — Ты уверен, что здесь нет входа в городские катакомбы или ливневых стоков?

— Уверен, — тихо ответил тот. — Более того, мой демон чувствует его близкое присутствие, потому ищите внимательнее — наверняка залез в какое-либо здание. Коли не справитесь, на премию в этом месяце можете не рассчитывать.

— Понял-понял, — игрок подал рукой знак кому-то ещё и перепрыгнул ближайший забор.

А это уже весьма интересно. Если меня ищут с помощью специально обученного демона, то так просто уйти от преследования не удастся. Разве только через портал. Так, с командиром кланового отряда охотников за головами вроде как определились. Подождав, пока группа рассредоточится по округе, оставив главаря одного, кидаю в него 'развоплощение'. Душераздирающий вопль боли сотряс окрестности. Медленно разрывая тело игрока изнутри, наружу выбирался небольшой демон — скорее даже демонёнок с маленькими рожками и очень крупными глазами и огромными подвижными ушами. Буквально оторвав и отбросив от себя верхнюю часть тела, некогда принадлежавшую человеку, тварь Бездны вытянула вперёд свои когтистые лапы, с которых сорвалось и стало резко заполнять окружающее пространство зеленоватое марево какого-то особенно мерзкого магического заклинания объёмного действия. Не желая проверять его на себе, стремительно рванул в сторону, а затем и по мгновенно опустевшей улице в сторону пригородов. Сзади послышались громкие хлопки взрывов — кто-то активно швырялся мощными огненными шарами во все стороны. Не

заметив преследования, отключил невидимость и направился к Храму, тихо радуясь доставленному наглым 'химикам' изысканному удовольствию хорошей драки с сильным противником. Пусть теперь утихомиривают проявившуюся во всей красе тварь, которую они прежде искренне считали своей, не подозревая, как оно на самом деле. И вообще мне сильно понравился действенный эффект 'развоплощения' против одержимых, особенно учитывая полнейшее отсутствие штрафа. Не я же убивал того игрока, он совершил самоубийство ещё при принятии одержимости.

Войдя в приоткрытые ворота Храма, поразился его пустоте. Раньше здесь постоянно кипела жизнь, сновали расторопные жрецы, игроки приходили сюда, дабы снять эффект какого-либо злобного проклятья или получить стойкое благословение. Сейчас же лишь шум ветра немного оживлял это место. Следов боя не наблюдается, люди просто покинули его. Но чутьё подсказывало мне — здесь кто-то обязательно должен остаться, дабы Храм не разрушился из-за окончательного разрыва связи неба и земли. Поднявшись на второй этаж в жреческие покои, осматривал одну пустую келью за другой. Ничего ценного здесь не оставили, только жесткие деревянные лежанки, которые никому не нужны.

— Вы чего-то ищите, странник? — заглядывая в очередную келью, услышал достаточно сильный голос за спиной.

Обернувшись на звук, увидел седого жреца с длинной бородой, облачённого в тёмно-серое одеяние.

— Живых ищу, Святой Отец, — обозначил головой лёгкий уважительный полупоклон.

— В тебе нет мрака Бездны, иначе бы ты не смог войти сюда, — тот прищурил один глаз, рассматривая меня с помощью своего особенного взгляда. — Зачем тебе живые почитатели Бога, думаешь суметь продать их новым властителям душ, надеясь на милость их хозяев?

— Нет, с их хозяевами я обычно предпочитаю договариваться несколько иначе, — достал из пространственного кармана и пару раз подкинул на руке рог демона.

— Неужели ты хочешь заявить, что добыл этот трофей своими руками? — жрец мне явно не поверил.

— Руками рога Архидемонов трудно отрывать, мечом или топором куда сподручнее, — растянул свои губы в широкой улыбке, доставая ещё один рог из своих запасов.

— И много ли у тебя таких трофеев, Охотник? — взгляд старца стал ещё острее.

— Хватает… — один за другим вытащил ещё парочку,

демонстрируя своё хорошее настроение.

— Если ты думаешь, что тут у тебя их купят или же обменяют на какие-либо блага, ты ошибаешься, — какого-либо доверия в голосе жреца я не заметил.

— Да не нужны мне ваши блага, денег и без вас хватает, — с заметным пренебрежением в голосе ответил ему. — А вот вам, похоже, без моей помощи сейчас не обойтись! — рубанул ещё резче, собираясь уже покинуть это весьма негостеприимное место.

— Как ты, обычный человек, можешь помочь тем, кому не смог помочь сам Бог? — лицо старца побагровело от гнева, правда, направленного явно не в мою сторону.

— Можешь считать моё появление той самой помощью с его стороны, — ехидно хмыкнул себе под нос. — Или вам она действительно не нужна?

— В человеческих ли она силах…? — жрец продолжал упорствовать в своих сомнениях.

— Допустим, кроме человеческих сил есть ещё большое желание раздавить всех тварей Бездны со стороны Верховного Духа Природы, от имени которого я сейчас говорю, — решил проверить реакцию хмурого собеседника на некоторые ключевые слова из имеющегося у меня задания.

— Разве смертный может говорить от его имени? — похоже, этого упрямца легче прибить, чем в чём-то убедить.

— Супруг вполне способен говорить за свою жену! — категорично ответил ему.

— Что?!! — глаза жреца явно захотели вывалиться из орбит.

— Милли, Верховный Дух Природы моя жена, так уж получилось… — пожал плечами, показывая своё отношение к такой необычной информации.

— В этот абсурд совершенно невозможно поверить, но именно из-за абсурдности я почему-то верю тебе, — Святой Отец немного расслабился, найдя для себя убедительные аргументы там, где мой разум их просто не видел. — И если ты готов говорить от Её имени, то должен иметь достаточно силы. Итак, рассказывай, как вы хотели нам помочь.

Поздравляем, задание 'Обрести союзников' выполнено.

Награда: 10 пунктов репутации с Главным Храмом.

Вкратце рассказал жрецу о предложениях своей жены и некоторых собственных возможностях, позволяющих достаточно легко расправляться с тварями Бездны. Но одиночка, пусть и с

огромными возможностями, не спасёт весь мир — его просто на всех не хватит.

— Когда мы узнали, кто стоит за приходом демонов и их союзников в наш мир, то переместили остатки верных Богу людей в тайные убежища, находящиеся вне обычного пространства, — качая головой, ответил мне последний жрец, оставшийся в Главном Храме. — Даже мне неизвестно, где сейчас они находятся и как туда попасть. Все пути надёжно перекрыты, дабы наши смертные враги ничего не смогли сделать. Нет даже возможности подать им весть, дабы они вернулись обратно ради Очистительной Битвы с мраком Бездны.

— Неужели действительно нет никакой возможности подать им весть? — серьёзно удивился я, ибо игровые форумы никто не закрывал.

— Увы, — старец развёл руки в стороны. — Они полностью отгородились от внешнего мира, и ждут благой вести с небес. Есть лишь одна фраза, которая позволит им услышать глас из внешнего мира. Но донести её до всех них… — жрец надолго задумался, прикидывая возможные варианты. — Через три дня начинается большой ежегодный турнир 'Честное Оружие', отборочные состязания уже идут по всем городам. Как мне известно — в качестве награды абсолютный чемпион имеет право быть услышанным абсолютно всем миром, сказав ему несколько слов. Если ты действительно так силён, как мне сейчас рассказал, то сможешь таким образом передать условную фразу нашим людям, после чего они смогут вернуться.

Внимание! Вам предложено задание 'Подать тайную весть'.
Класс: 'уникальное'.
Награда: 100 пунктов репутации с Главным Храмом.
Штраф за отказ или провал: нет.
Принять? Да/нет/(больше информации).

Опять нет штрафных санкций, даже странно. Принимаю, куда деваться. Репутация с Храмом может пригодиться, если у нас действительно что- то получится, в противном случае от неё нет никакой пользы, ибо она усиливает все благословления, накладываемые жрецами в строгом процентном отношении, и открывает доступ к различным заданиям. Если жрецы исчезнут как явление, то и репутация не пригодится. Осталось лишь выиграть турнир для начала, а затем изгнать из городов одержимых, в число которых явно входит вся игровая

администрация. Но мы ведь не ищем лёгких путей…

— Ты из какого клана? — проход к учебным площадкам, где происходили отборочные состязания, перегородила троица решительно настроенных игроков.

Красная подсветка имелась у всех, но тут обошлось без одержимости, обычные ПК-шеры. Сотый уровень у каждого, хорошее оружие и справная броня, наглядно говорили о серьёзности их намерений. Явная гвардия какого-то клана. Оглядев окрестности, заметил поблизости пару лучников, старательно делавших вид, что они тут совершенно не причём. Я же пожаловал сюда со стороны пригородов в образе Чёрного Рыцаря с закрытым забралом. В броне скрытность, увы, пропала, но никто не видит и дополнительной информации обо мне. Одним словом — исключительно тёмная личность.

— Тебе разве не говорили, что от многих знаний многие печали? — нагло ответил заступившему дорогу игроку, явно нарываясь на конфликт, заранее прикинув свои шансы на успех. — От тяжести некоторых знаний голова может случайно свалиться с плеч.

— Я бы на твоём месте так не дерзил… — игрок мне недвусмысленно угрожал, поигрывая желваками на своём лице. — Ведь быстро разденем, отправив на перерождение. А городская стража и не подумает вмешаться.

— Это же очень хорошо, ну просто замечательно! — радостно воскликнул в ответ.

— Что хорошо? — сильно удивился этот самозваный таможенник.

— Всё хорошо! — прибавил довольных ноток в свой голос, немного сожалея, что он не видит моего лица. — Или мне подробно объяснить, какие ожидаются последствия в случае вашего нападения? Взгляни внимательно на мой доспех и подумай, стоит ли лезть в драку.

— Потому и спрашиваю, из какого ты клана, — похоже, тот понял мой тонкий намёк, хоть и немного по-своему.

— Знаешь, мне как-то не рекомендовали это говорить первому встречному, — и тут же добавил, не дав 'таможеннику' вставить своё слово, — второму с третьим тоже, понял?

— Ладно, хрен с вами, иди, — тот с досады сплюнул на землю, отходя в сторону. — И передай после своим, что они в последнее время стали слишком часто зарываться, а добром это не кончится.

— Обязательно передам, — хмыкнул себе под нос, убирая руку с рукояти меча и отправляясь дальше по своим делам.

Похоже, здесь уже вовсю кланы делят городскую территорию и распространяют влияние. Каждый подминает под себя часть важных объектов, дабы не подпускать к ним конкурентов или требовать с них дополнительную плату. Дело пока ещё не дошло до серьёзных столкновений, и народ предпочитает договариваться миром. Вот только одиночкам уже не позавидуешь. Если за твоей спиной никого нет — на всяких уродов никаких денег не хватит.

— Участие в отборочном турнире стоит тысячу серебром, — категорично заявил мне усатый распорядитель турнира.

— В прошлом году просили значительно меньше, — заявил скорее самому себе, чем ему, отсчитывая запрошенную сумму, ибо с неписями тут особо не поторгуешься и силой на них не надавишь — бесполезно.

— Юбилейный турнир, слишком много желающих, — распорядитель хорошо расслышал мои слова. — Всем прошедшим отборочный тур и даже не вышедшим на главную арену, гарантируется место на зрительских трибунах Колизея, а непосредственные участники турнира могут бесплатно пригласить двоих друзей, — пояснил он причину такого положения.

Действительно, билет на трибуну стоит уже золота, причём немало. В прошлом году билет предлагался, начиная от дюжины 'желтяков' за самые дальние места. Но и пройти отборочный тур весьма непросто. После оплаты меня пригласили на учебную площадку, помериться силой со здешним мастером-наставником. Тот оказался хорошо мне знаком и всегда предпочитал увесистые палицы любому другому оружию. Чтобы выйти против других игроков сначала требовалось полчаса продержаться против него.

Ритуальный кивок головой и поединок начался. Мастер-наставник, как и я, облачен в полный рыцарский доспех, раскрашенный позолотой и воронением, крепко держит металлический щит немного крупнее моего и ловко поигрывает шипастой палицей. С ним у меня давние счёты, потому сейчас постараюсь не просто продержаться, но и показать, что он когда-то был сильно неправ, безнаказанно потчуя меня тяжелой дубиной по голове.

Схождение, обмен первыми ударами, легко принимаю его палицу на свой щит, он отражает выпад чёрного клинка, но зевает подлый удар ногой. Тот вышел достаточно слабым, однако мастер-наставник стал действовать гораздо осторожнее. Теперь он не пытался продавить мою защиту грубой силой, оказавшейся вполне сопоставимой с моей. Вместо этого совершал стремительные подскоки с попыткой нанести подлый удар, с

таким же стремительным отскоком и разрывом дистанции. Вот только я не зевал, и каждый раз отводил его удары щитом, хорошо чувствуя, куда они придутся, с одновременной контратакой. Вокруг ограждения площадки собралась внушительная толпа зрителей, которые свистели и кричали, поддерживая непонятно кого — то ли меня, то ли наставника. Притомившись от однообразных выпадов, стал чаще проявлять активность, не позволяя противнику безнаказанно выходить из атаки. Тот тоже умело прикрывался щитом, потому проходили только удары ногами, да и то не все. Один раз едва не поплатился, получив нижним краем щита по своему колену: предвидение немного опоздало, и я не успевал перенести вес на другую ногу. На ногах устоял, но стал гораздо осторожней. Мастеру-наставнику тоже надоел поединок, в котором никто не имеет какого-либо заметного преимущества, потому стал применять особые умения. Пару раз едва не пробил мою защиту особенно усиленными ударами — сильно потяжелела и заболела левая рука, державшая щит. Я же сумел неожиданно подловить его на отходе и провести резкий колющий приём в плечо. Впрочем, доспех оказался крепким и особого ущерба он не получил.

— Довольно! — в очередной раз, разорвав дистанцию, мастер-наставник громко крикнул, не поднимая забрала шлема. — Твоих сил и умения вполне достаточно, дабы не вылететь в первом же поединке, — категорично резюмировал он. — Чувствую, ты способен на большее и часто сдерживался, но, оказавшись на твоём месте, я бы поступил также. Отдыхай, скоро у тебя состоится первый поединок с таким же справным воином, как и ты.

Ждать пришлось долго. За это время посмотрел пару поединков мастера-наставника с потенциальными кандидатами. Если в первом тот легко задавил игрока-мечника сотого уровня всего за пять минут, то второй с копейщиком продлился более получаса. Мечнику не хватало умения пользоваться щитом, принимать и парировать тяжелую палицу клинком — далеко не самая лучшая идея. И никакой ловкость не хватит, чтобы увернуться от сокрушающего удара щитом в подбородок, столкнувшись вплотную с умелым противником. Вот копейщик грамотно держал дистанцию, не подпуская мастера-наставника к себе и не подставляясь под его удары. Тот, конечно, иногда прорывал оборону игрока, но тот каждый раз уворачивался от сокрушительных ударов палицы, ибо щита у него не имелось. Вёрткий и умелый противник, хорошо чувствующий своё оружие

и знающий слабости противника. Однако и против таких умельцев есть свои хитрые приёмы.

— На площадку вызывается Чёрный Рыцарь и Браам Великолепный! — выкрикнул распорядитель первых участников сегодняшнего отборочного турнира.

Свой ник я скрывал, потому записался в турнирную таблицу именно 'Чёрным Рыцарем', заодно немного путая тех, кто станет рассчитывать свои шансы в поединке со мной. Браама же я знал как известного на всю 'Фантазию' мастера-кузнеца, за свои таланты получившего 'Великолепную' прибавку к нику, а также помнил по выступлениям на других турнирах. Сильный и исключительно опытный боец, предпочитает топоры, но может хорошо работать и мечом. Оружие и доспех собственного изготовления, над которым он работал явно не один месяц. Когда-то кузнец пытался получить рыцарский класс, но не смог продержаться положенное время против настоящего рыцаря, просто немного не хватило времени действия усиливающих эликсиров. Что же, и мне не помешает сейчас съесть конфетку, поднимающую силу на пятьдесят пунктов, ибо противник тоже опустошил перед боем парочку склянок.

Поигрывая тором с длинной ручкой, Браам неторопливо приближался ко мне. Есть в его арсенале несколько хитрых приёмов, способных сбить мою защиту всего с одного удара. Потому лучше сейчас использовать тактику отступления и резких одиночных контратак, не пытаясь удержать его топор щитом. Есть! Уже первым же порывом противник провёл сложную комбинацию, с перехватом оружия из руки в руку и выходом главного удара в нижнюю часть тела после обманного замаха. Шаг назад и полшага вбок сбивают атаку, позволяя поймать клинком правую руку из-за инерционности его оружия. Тот оказался внимателен и сумел уйти от моего удара через резкое приседание и прыжок назад. Второй раз атаковать с использованием комбинированных приёмов было глупо, потому Браам попытался подловить меня во время контратаки, обозначая свои обманные атаки и обманно же приоткрываясь. Один раз я почти купился на такой финт, сумев вовремя парировать сложный удар щитом и крепко врезать противнику рукоятью меча по забралу. Опять же ущерб получился исключительно моральный, лишь порадовавший разразившихся громкими криками зрителей. Такой ползучий поединок мог продолжаться очень долго, пока кто-либо из нас не применит особый талант. Но, ни мне не моему сопернику не хотелось показывать своих реальных возможностей, приберегая их на крайний случай или до самого турнира. И всё же первым не выдержал Браам. Его топор вдруг замелькал как

крылья мельницы под хорошим ветром, и сам он рванулся в мою сторону, мгновенно сокращая дистанцию. Отпрыгиваю вбок и вперёд, заходя ему за спину, он быстро реагирует, разворачиваясь и не позволяя нанести рубящий удар, но всё же опаздывает на одно мгновение. Коварный удар мечом в правую руку, топор отлетает в сторону, бью верхним краем щита в голову, добавляя бронированным коленом в пах. Кузнец падает на спину, но пытается мгновенно вскочить и дотянуться до выпавшего оружия. Ещё один удар ногой в его плечо с направлением клинка в горло.

— Стоп! — громко кричит усатый распорядитель. — Победителем поединка признаётся Чёрный Рыцарь!

Зрители взрываются громкими криками и свистом. Похоже, моей победе большинство искренне радуется. Поднявшийся с земли Браам подобрал свой топор и отсалютовал им мне, признавая тем самым достойного противника и достойную победу. У него всё равно остаётся шанс попасть на турнир, если подаст заявку завтра и одолеет других соперников.

За следующим поединком я смотрел из-за ограды. Уже виденный мной копейщик противостоял незнакомому воину с двумя кривыми саблями. Давненько я не видел таких завораживающих парных танцев. Оба противника не имели щитов, потому играли исключительно на уклонении и парировании ударов. Поначалу преимущество имел сабельщик, однако его стремительный порыв оказался кратковременен. Копейщик сумел выдержать натиск, ни разу не пропустив удар, а позже полностью перехватил инициативу. Пользуясь значительным преимуществом длины своего оружия, он заставил противника уйти в глухую оборону и в конце подловил его каким-то хитрым финтом, свалив на землю. Подняться ему он не позволил, уперев остриё пики в грудь.

— Победителем поединка признаётся Армуж Жилистый! — прокричал распорядитель имя следующего героя.

Тоже ведь крайне непросто получить такую 'Жилистую' прибавку к нику — требуется, как минимум, однажды победить на турнире. Копейщик имел здесь внушительную группу поддержки, обступившую его со всех сторон и поздравлявших, пока тот громко не попросил его отпустить. Толпа отошла в стороны, а новоиспечённый победитель направился в мою сторону.

— Уже прикидываешь свои шансы в нашем бою, Чёрный, — обратился он ко мне.

— Зачем? — с удивлением в голосе спросил его. — Тебе и мне хорошо известно, сколько у каждого из нас может оказаться спрятанных козырей в рукавах. Против каждого противника

хорошо работает своя тактика и свои приёмы.

— Действительно, — хмыкнул тот. — Видел, как ловко ты щитом орудуешь, потому в ближний бой точно не полезу.

— Полезешь, куда тебе деваться, — я добавил в свой тон насмешку, быстро раскусив его желание немного запудрить мои мозги. — Ты уже оценил мой доспех и догадался о низкой вероятности пробить его своим оружием с использованием чисто колющих ударов.

— Эх, жалко не прокатило… — тот оставался в приподнятом настроении, несмотря на лёгкую промашку. — А вообще, неужели ты действительно надеешься выиграть сам турнир? — неожиданно спросил он.

— В этом нет ничего сложного, — картинно пожал плечами. — Достаточно победить примерно в паре дюжин поединков на песке арены, какая мелочь. Это тебе не с драконом фаллосом меряться.

— Неужели приходилось? — Армуж громко рассмеялся моей шутке.

— Если только с подстановкой меча, — я показал, как это должно выглядеть.

Тут уже взорвалось хохотом всё окружающее пространство, плотно заполненное зрителями, с большим нетерпением дожидавшихся финального поединка.

— Жалко ты не хочешь показывать своё настоящее имя, — отсмеявшись, заметил копейщик. — Стал бы действительно популярным, а гордые девы сами бы кидались в твои объятия.

— Не-не-не, не надо дев, мне с драконами как-то спокойнее, после общения с ними бесследно не пропадают некоторые части доспеха, — ответил ему, вызывая ещё одну вспышку громкого хохота.

— На площадку вызывается Чёрный Рыцарь и Армуж Жилистый! — громко выкрикнул распорядитель, дабы перекричать гомон собравшейся толпы.

— Только не смотри в мою сторону, как на того дракона, — пошутил мой соперник, ловко перепрыгивая через ограду площадки, добавляя обступившим нас зрителям порцию веселья.

'Ах, как красиво играет', - про себя думал я, разрушая очередную хитрую комбинацию своего противника резким боковым перемещением и парированием его копья своим клинком. Щитом же в этот момент пытался ударить по его вытянутой вперёд руке, но промахнулся. Армужу действительно ничего не оставалось, как постоянно идти на сближение и работать копьём скорее как шестом, пытаясь подловить им мою ногу и свалить на землю. За счёт меньшего веса своей экипировки

он оказался подвижнее меня. Впрочем, заметного преимущества это не давало, но позволяло успешно уклоняться от моих выпадов. Если бы поединок происходил за переделами города, то у него вообще не имелось каких-либо шансов. Здесь же у меня срезалась половина от физического потенциала. В итоге я примерно соответствую обычному полностью прокаченному бойцу, потому тоже не особо блистаю, несмотря на дополнительное действие эликсиров, так как они есть не только у меня одного. 'Эпическое' оружие здесь тоже ничего не решает — опытные бойцы просто не пропускают удары. К слову, копьё Армужа далеко не 'простое': красноватое резное древко с заметными радужными разводами, на котором не остаётся каких-либо следов от рубящих ударов моего меча, широкий листовидный наконечник золотистого цвета с россыпью мелких рун на своей поверхности — всё это позволяло оценить его минимум 'уникальным'. Потому сейчас всё решается исключительно техникой боя и имеющимися у каждого из нас особыми умениями. Их тоже ведь требуется применять с оглядкой. Тот же 'Боевой транс' далеко не панацея. В первом бою мой противник применил нечто подобное — благодаря чему и проиграл.

Выпад, резкий бросок с блокировкой моего клинка, попытка силового захвата — бью щитом в грудь, отталкивая противника от себя, сразу же отскакивающего на пару метров. Раскрутив над головой копьё как пропеллер, Армуж снова стремительно атакует меня, проводя хитрый приём с подсечкой ноги. Обманно поддаюсь, картинно падая на задницу, чтобы в следующий момент в перекате достать его ноги своим клинком. Есть, получив неожиданно сильный урон и чувствительный болевой шок, противник теряет драгоценную секунду, получая ещё один удар с моей стороны, теперь уже головой в пах. Шлем у меня прочный, а у него всего лишь кольчуга. Урона, понятно, не будет, зато ощущения самые настоящие. Пока он не мог разогнуться, вскочил на ноги и направил остриё меча в его сторону, не производя добивающего удара.

— Ты действительно сильнее! — разогнувшись, Армуж опустил наконечник копья, которое он так и не выпустил из рук, к земле. — Я и все мои друзья станем искренне болеть за тебя, когда ты выйдешь на песок главной арены! — он обозначил уважительный полупоклон.

Я тоже кивнул ему и отсалютовал своим клинком, подняв его к небу. Толпа зрителей взорвалась оглушительными криками, и только распорядитель как-то сумел перекричать её:

— Победителем сегодняшнего отборочного тура в нашем

городе признаётся Чёрный Рыцарь!

Теперь уже вовсю тискали меня, подбадривая крепкими словами и стукая кулаками по чёрной броне.

— Не желаешь пропустить пару стаканчиков? — последний соперник подошел ко мне, когда я сумел кое-как отделаться от натиска нежданных почитателей и получить у распорядителя жетон-пропуск на главную арену турнира 'Честное Оружие'. В день его начала требуется подойти сюда с раннего утра и перенестись порталом в большой вольный город Ордиг, где и состоится финал. Впрочем, я не собирался прибегать к сторонним услугам, имея собственные возможности добраться туда в срок.

— Сказать честно — не люблю здешние кабаки, — ответил парню, явно набивающемуся в компанию и наверняка захотевшему узнать обо мне.

Сам ли он так решил или распоряжение своего кланового начальника выполняет — не важно. Мне же тоже хочется узнать некоторые подробности о происходящих в последнее время событиях. Потому прямо отказываться не стоит. Красной каймы одержимого или ПК-шера у Армужа нет, что делает его в моих глазах достаточно привлекательным для разговора за чаркой чего-либо горячего или горячительного. Правда, сам скорее предпочту второму первое.

— Недалеко от города есть вполне неплохое место для пикника, — сразу же смекнул он. — Мобов по округе не бродит, залётные игроки тоже редко появляются, красиво и никто не мешает. Если не шуметь…

— Случайно не про 'Бездонное Озеро' говоришь? — спросил его, дабы проверить свои проявившиеся подозрения.

Есть одно такое местечко в ближайших пригородах. Тихое и спокойное, чарующе красивое и… ужасно опасное, если не знать некоторых его особенностей. В том самом озере обитает сирена сотого уровня с десятикратным усилением. Мест-Босс, обладающий просто невероятными ментальными способностями. Даже паладинам настоятельно не рекомендовалось с ней связываться, ибо не хватало даже их абсолютной ментальной стойкости. Но так как сирена первая обычно никого не трогает, почти не вылезая из своего озера, то и заданий на неё не выдают. Место пользовалось исключительно дурной славой, но его любили немногие знатоки за возможность спокойно пообщаться без лишних ушей.

— Как ты догадался? — удивлённо спросил мой собеседник.

— Думаешь, у меня голова только для того, чтобы носить шлем? — ответил ему вопросом на вопрос. — Впрочем, берег

'Бездонного Озера' нам действительно подойдёт, только по пути стоит прихватить что-либо для пикника.

— Тебя действительно не пугает озёрная сирена? — поинтересовался Армуж.

— Да чего её бояться, сирена не драконихa, после ревновать не станет, — насмешливо отмахнулся от его вопроса. — Или же ты уже не желаешь выполнять полученное в своём клане шпионское задание, и выяснять подноготную о таинственном незнакомце в чёрном металлическом костюме?

— А ты разве готов вот так всё рассказать? — парню действительно не нравилось полученное задание, и я это хорошо видел, а личное желание пообщаться как раз не вызывало сомнений.

— Всё не всё, но кое-что действительно расскажу, в обмен на ответную любезность. Клановые секреты меня не сильно интересуют, а кое-какая общая информация окажется совсем не лишней, — предложил свой вариант сделки. — И пусть за нами не посылают хвоста, иначе озёрную сирену действительно придётся попросить обеспечить нам конфиденциальность.

Судя по выражению лица собеседника, такой вариант его вполне устроил.

Классовое ослабление 'неприятие города' развеялось.

Оповестила меня система, когда мы пересекли городскую черту, порадовав возвращением ранее ополовиненного могущества. За нами действительно увязалась толпа попутчиков, но быстро повернула обратно, догадавшись, куда решили направиться эти двое потенциальных самоубийц. Впрочем, если соблюдать около озера некоторые простые правила, сирена не вылезет на берег. Даже искупаться можно, хотя вот это уже развлечение для настоящих экстремалов. И хорошо, что об этом знают очень немногие, иначе бы пришлось искать другое место для приватного разговора. По пути я срубил и разделал несколько подходящих древесных стволов для костра и углей, запихнув их в висящую на боку сумку со всем прочим хозяйством для организации пикника, прихваченным по пути на городском рынке.

— … Я тоже далеко не в восторге от требований нашего директората, — заявил мой собеседник, после того, как мы поговорили на общие темы, немного расслабились, перестав тщательно контролировать слова, дабы случайно не сболтнуть чего-либо лишнего, и коснулись вопроса тварей Бездны. —

Многие категорически против этого, и почти треть наших людей покинула клан, у кого не имелось долгов и жестких договоров. Тебя встречали камрады на подходе к учебным площадкам?

— Да, попались на пути несколько дураков, — ответил ему, параллельно занимаясь подготовкой мяса для жарки.

— Вот-вот, — Армуж изобразил на своём лице кислую гримасу. — Всё это сделано для отсечения одиночек от всех ценных ресурсов в городах. Против них кланы создали карательные отряды, однако пока тотальная охота не началась из-за резко проявившихся противоречий между самими кланами. У меня вообще сложилось впечатление, что дело быстро идёт к большой войне и переделу сфер влияния. Старые договорённости уже практически не действуют, а новые никто не торопится заключать.

— Ничего необычного, — высказался вслух, хмыкнув себе под нос. — Безденята незаметно, но верно изменяют характер тех, кто их впустил в себя, подсовывая ложные чувства и эмоции. Они только делают вид, что подчиняются чужой воле, позволяя практически бесплатно получить новые способности. Однако как только твари наберут достаточно силы, то станут полноправными хозяевами тел и властителями душ. Такова уж их естественная сущность, а с этим ничего не поделать, — обо всём этом и кое-чем ещё мне рассказал последний храмовый жрец, и я был склонен ему верить, ибо информация хорошо подтверждалась собственными наблюдениями.

— Ты это серьёзно? — изумился мой собеседник. — Если так, то впереди нас ждут настоящие 'тёмные века', ибо под властью тварей уже находятся руководители практически всех кланов и, похоже, не только их.

— Серьёзно, серьёзнее не бывает, — утвердительно кивнул ему. — И знаю, кто всю эту кашу заварил — наша уважаемая игровая администрация. Именно она открыла тварям путь в большой мир. Правда провалы теперь надёжно запечатаны, потому есть шанс перебить всех безденят, кто попал сюда, пока они не набрали полной силы. Подкрепление к ним уже не подойдёт.

— Откуда тебе всё это известно, особенно про администрацию? — Армуж пребывал в больших сомнениях относительно моих заявлений, но старательно ловил каждое слово.

— А ты просто попробуй подумать, отчего кланы так согласованно выгнали из своих рядов жрецов и паладинов. Не как раньше, когда прокаченные игроки благополучно перебегали из одного клана в другой, а сразу из всех, причём одновременно. Да

ещё с большими осложнениями для тех, кто не хотел мириться и идти на вынужденный перол, — по моему представлению, тут всё достаточно очевидно. — Они же устроили травлю на слуг Бога раньше, чем твари Бездны массово пришли сюда.

— Да, об этом многие догадываются, — задумчиво заметил мой собеседник. — Вот только открыто говорить никто не решается, да и с форумов, наверняка, любые крамольные мысли сразу же сносят. И всё же, почему ты уверен, что провалы надёжно запечатаны? Ведь одно это обстоятельство может изменить весь существующий расклад.

— Ты поверишь, что это дело моих рук? — подарил ему самую лучезарную улыбку из-под приоткрытого забрала.

— Нее… — Армуж помотал головой, показывая своё отношение к подобным заявлениям.

— Тем не менее, можешь быть уверенным — провалы надёжно закрыты, — добавил твёрдости в свой голос, приступив к разведению костра.

Парень долго молчал, обдумывая мои слова и сверяясь с имевшейся у него информацией. Возможно, даже с кем-то общался по связному перстню, срочно передавая добытые сведения.

— Судя по тому, что многие жалуются на форумах о сложности обрести одержимость с кем-то более весомым, чем рядовой бес, в твоих словах есть зерно истины… — наконец-то он вернулся к прерванной беседе. — Придумывают какие-то особые ритуалы, массовые жертвоприношения. И, кстати, на турнир выйдет достаточно тех, кто уже оказался под тварями. Не боишься с ними столкнуться на песке арены?

— Много ли толку с их одержимости? — лишь злорадно ухмыльнулся в ответ на такой вопрос. — Как я понял — демоны не прибавляют физической силы, а от магии на арене мало пользы. Боевые заклинания не применить — сразу спалишься, даже щит маны прекрасно виден невооруженным глазом, остаётся только лечение, однако ты сам можешь вспомнить, как проходят поединки на честном оружии. Свалил противника с ног хитрым приёмом, не позволил ему подняться — всё, признанная победа!

— Ты явно забываешь про всякие гадкие дебафы, — мой собеседник с укоризной покачал головой. — Их наложение совсем неочевидно, зато эффект весьма действенен. И потом никому ничего не докажешь, судьи даже слушать не станут. Горе проигравшему!

— С этим соглашусь, — я благодарно кивнул. — Придётся запастись средствами противодействия хотя бы против самого распространённого. Жалко все жрецы разбежались, у них в

арсенале есть набор подходящих благословений с продолжительным эффектом действия.

— А хочешь, я тебе продам 'Святой Знак'? — неожиданно спросил Армуж. — Настоящая до самого края прокаченная 'эпическая' штучка в виде серьги, наверное, ты такие изредка мог видеть у других. Жалко зарядить больше негде, однако тебе на несколько боёв хватит. Для этого турнира приберёг, но, видимо не судьба.

— Сколько просишь? — интересуясь, постарался скрыть свой большой интерес, ибо если это именно то, о чём я сейчас думаю, то оно окажется весьма кстати.

— Вот, — тот протянул мне небольшую серьгу с прозрачным камнем глубокого синего оттенка.

'Святой Знак'.
Класс: 'эпическое'.
Уровень: 100.
Вес 0,004 кг.
Прочность: неразрушимое.
Неограниченно долго сохраняет в себе (уровень предмета) божественных благословений для использования их в любое удобное время.
Эффективность передачи благословения владельцу: уровень предмета %.

— Когда-то была очень полезная штуковина, жалко ограничена только жреческими благословениями, — протянул серьгу обратно, выражая голосом лёгкое сожаление.

— Возьми всего за сотню 'желтых', - Армуж снова протянул её мне. — В ней залито четыре 'Божественных Сияния' и пара 'Высших Благодатей' — такое лишним на турнире точно не окажется.

— Пара 'Высших Благодатей' говоришь? — теперь в моём голосе читалась явная заинтересованность. — Если так, то желтяков действительно не жалко, — я выложил на свою ладонь запрошенную сумму, протягивая их хитрецу, решившему вовремя избавиться от ценного неликвида.

Зуб дам — ему эту побрякушку выдали из кланового хранилища, а возвратить не потребовали, ибо действительно незачем, в связи с резко изменившейся политической ситуацией. Не зря в Армуже никакого 'зла' не видно, даже отметки ПК-шера. Чистенький. Главная фишка любых жреческих благословений в их полной бесполезности и даже исключительной вредности для злодеев и порченых людей. Вместо ожидаемого эффекта может

получиться что угодно, но точно ничего позитивного. Зато они весьма эффективны по отношению к добропорядочным игрокам. К примеру, наложенное 'Божественное Сияние' мгновенно удаляет неприятные эффекты любых ослаблений за исключением классовых и обеспечивает шестичасовой иммунитет к ним. Ничего подобного у магов и близко нет. Для нынешнего турнира с участием одержимых иметь подобную защиту весьма актуально. 'Высшая Благодать' так и вовсе удваивает базовые характеристики, правда всего лишь на десять минут. Когда оно накладывается в Храме, то продолжительность действия определяется личной репутацией и вызвать благословение можно в любой момент в течение суток. Если мне в противники попадётся настоящий рыцарь с приличным стажем турнирных боёв — придётся использовать имеющийся небольшой запас, иначе гарантированно проиграю. А он обязательно попадётся, тут можно даже и не думать: турниры и рыцари — что может быть естественнее такого взаимного сочетания.

Когда над слабо дымящимися углями почти поспело мясо, распространяющее аппетитный аромат на всю ближайшую округу, а в котелке заварился душистый напиток из редких трав, вода озера у берега пошла лёгкой рябью. Мой собеседник сидел к нему спиной и не видел того, что отметил мой глаз. Сначала над поверхностью воды появилась большая голова с водорослями вместо волос, а затем и соответствующее голове массивное тело. Оно медленно выбралось на берег, не издав ни малейшего звука. Потом тело выползшей на сушу озёрной сирены подёрнулось дымкой, явив вместо него обнаженную миловидную девушку с густыми вьющимися голубыми волосами до самых колен. И только красная надпись над головой 'Сирена Фелина МБ 100-10', не позволяла спутать её с кем-то другим.

— Угостите девушку, мальчики? — спросила она неожиданно звонким голосом, отчего Армуж подпрыгнул на месте.

— Э, мнэ… — промямлил он, явно заметив, что далеко не простая красотка пожаловала к нам на огонёк.

— Присаживайтесь, Хозяйка, — я уступил ей своё бревно, использующееся в виде табуретки, обозначив уважительный полупоклон. — Мясо вот-вот будет готово, но сначала попробуйте горячий травяной взвар, — зачерпнув из котелка, протянул ей свою кружку.

— Ой, какой галантный мужчина, — громко усмехнулась сирена, но кружку взяла и присела на предложенное бревно, как-то странно взглянув в мою сторону, с каким-то непонятным интересом.

Возникшая пауза надолго затянулась. Я наполнил вторую кружку, протянув её копейщику, выводя того из полнейшего ступора. Пока эта парочка неторопливо поглощала горячую ароматную жидкость, изредка поглядывая друг на друга, благополучно закончил жарку мяса, ибо мне кружки уже не доставалось. Нарезав жарево ломтиками, облил его заранее подготовленным кисло-сладким соусом, протянув первый ломоть хозяйке. Та взяла его и осторожно надкусила. Взгляд её сразу же переменился, и на несколько секунд в нём промелькнула какая-то затаённая тоска. После чего она уже гораздо увереннее откусила мясо, долго смакуя его изысканный вкус.

— Приготовить такую изумительную пищу способен только настоящий волшебник… — задумчиво проговорила она, когда доела первый кусок и прожевала половину второго.

Не пожалел я для готовки 'редких' и даже парочки 'уникальных' специй, да и рецепт выбрал весьма сложный. По идее, такой 'шашлык' должен очень неплохо бафнуть, надолго поднимая не только физические, но и магические характеристики, но я сам пока его даже не попробовал, обслуживая хозяйку и навязчивого компаньона, который до сих пор пребывал под большим впечатлением от всего происходящего.

— Действительно волшебник, — повторила озёрная сирена, окинув меня своим задумчивым взглядом, осознав позитивное воздействие этой пищи на неё. — Может быть, ты и расколдовать меня сумеешь? — в лёгкой усмешке, с которой была сказана последняя фраза, проскочила едва заметная надежда.

— Неужели как Царевну-Лягушку? — влез в разговор неожиданно опомнившийся Армуж.

— Ничего не знаю про вашу Лягушку, пусть и Царевну, но если и её постигла подобная мне участь, то возможно и способ может подойти, — теперь повышенным вниманием синеволосой девы наконец-то удостоился и копейщик.

— Если какого-то злодея надо убить, это мы мигом! — сразу же предложил он за себя и меня, совершенно не подумав о последствиях, едва почувствовав возможность получить самое настоящее 'эпическое' задание, с такой же 'эпической' наградой.

А никакое другое условно-неагрессивный Мест-Босс выдать не может. В самом скверном случае задание окажется 'уникальным', но здесь уже явно прослеживается сказочная 'матрёшка'. Теперь осталось дождаться системного сообщения с официальным подтверждением, которое пока не торопится появляться.

— На что-то созидательное, вас, героев, явно не

подвигнешь, — дева явно расстроилась после его излишне поспешных и совершенно необдуманных слов. — Раз так, сейчас мы выясним прочность ваших нервов и стойкость духа, узнав, способны ли вы отвечать за свои слова!

Через секунду она активировала свою особенную ауру ментального подавления, и мне ужасно захотелось бежать-бежать, сколько есть сил из этого проклятого места подальше от этой проклятой девы, и зарыться где-то глубоко-глубоко, чтобы никто не нашел, трясясь от страха и вздрагивая от каждого лёгкого шороха. Волны ужаса окатывали с ног до головы и толкали в спину, но крепко сжав зубы, я терпеливо держал волну за волной, оставаясь на месте и даже не притрагиваясь к оружию. А вот Армуж не выдержал, и, выпучив глаза, с громким нечеловеческим криком рванул куда-то вдаль, продираясь сквозь густые кусты, совершенно не разбирая дороги. Сдаётся мне, теперь он сюда не вернётся ни за какие блага. Гарантированная психологическая травма. 'Эх, не успели мы договорить, ещё несколько интересных тем оставалось', - с лёгкой досадой подумалось мне, окончательно выгоняя из головы наведённый сиреной ужас. Кстати, какого-либо урона от него не шло, исключительно смешение чувств и навязанные желания.

— Ты, Герой, оказался немного крепче, чем мне думалось поначалу, — дева прекратила своё ментальное давление, поняв, что на меня оно не особенно влияет. — Возможно, тебе хватит силы справиться и с моей бедой, не походя все 'Лабиринты желаний'.

Да уж, такого 'добра' мне точно не надо. 'Лабиринты желаний' — это несколько больших подземелий, где нет ни монстров, ни добычи. Только самое разнообразное ментальное воздействие, пробивающее любую стойкость, заставляющее попавшего внутрь игрока совершать самые глупые поступки и многочисленные ловушки. В общем, выйти из тех подземелий живыми удавалось очень немногим, а тем, кто выходил, нередко требовалась помощь хороших специалистов по содержимому головы. Во времена моего паладинства, наставники водили перспективных новичков в самый лёгкий 'Лабиринт желаний', дабы те смогли освоить контроль своих чувств. Редко кому удавалось сдать этот экзамен с первого раза и я, кстати, далеко не исключение. Но зря я обрадовался тому, что меня не хотят немедленно направить в те гиблые края, ибо появившееся задание оказалось не менее 'интересным':

Внимание! Вам предложено задание 'Расколдовать

Сирену Фелину'.

Класс: 'эпическое'.

Награда: Фелина станет вашей спутницей-женой.

Время выполнения: 7 дней.

Штраф за отказ: проклятье Озёрной Сирены.

Вы навсегда потеряете веру в свои силы (первичные и вторичные характеристики -70 %).

Штраф за провал: неснимаемое 'Презрение слабака' ('сила' — 60 %, 'ореол славы' -90 %).

Принять? Да/нет/(больше информации).

'Блин…' — сильно сократил длинную матерную тираду, возникшую в моей голове после прочтения предложенного задания. Теперь можно лишь позавидовать быстро сбежавшему копейщику: его миновала чаша сия. Ладно, делать нечего, придётся принимать условия этой подлой шантажистки и заодно выяснять, как отнесётся к подобному дриада Милли. Это-то и пугало сейчас больше всего. Но сначала поговорим, потому нажал пиктограмму 'больше информации'.

— Я могу очень недолго оставаться в этом образе, — дева взмахнула своими длинными волосами, показывая себя во всей красе с заметной печалью на своём лице. — Моя вторая сущность довлеет надо мной и сама я не способна справиться с ней. Требуется кто-то, имеющий достаточно силы и стойкости, дабы не просто победить, но обуздать её. И если кто-то это сможет — он получит меня всю без остатка! — сирена призывно взглянула мне в глаза, мгновенно вызывая у меня страстное желание, которое с большим трудом удалось задавить.

— Есть одна проблема, которая способна серьёзно помешать моему участию в твоей судьбе, — я очень издалека начал готовить тактическое отступление. — Дело в том, что у меня уже есть жена…

В ответ сирена громко рассмеялась.

— Фи, ну надо же, чем вы, герои, только пытаетесь отговариваться, — её ещё продолжали сотрясать приступы смеха. — И потом разве твоя нынешняя жена может быть ровней мне? — дева ещё раз изящно продемонстрировала свои прелести, приправив демонстрацию магической мощью, от чего вокруг её тела пространство засияло всеми цветами радуги, а задавленное, было, желание снова выбралось на поверхность, мгновенно завладев всем телом. — Если ты поможешь мне, я попрошу твою жену уступить! — твёрдо заявила Фелина, немного ослабляя своё влияние на мои мозги.

— Боюсь, ничего не получится, — виновато склонил голову, изображая искреннее сожаление, хотя все внутренние чувства единогласно требовали немедленно соглашаться. — Моя жена просто сильнее тебя.

Вместо ответа дева просто сложилась пополам от хохота. Я же, понимая, куда может завести наша хм, 'беседа', не придумал ничего лучше, как попытаться призвать Милли, благо тут Сила Природы присутствовала в полном объёме.

— Надо же, соскучился! — появился в моей голове её ехидный голосок. — А где раньше прятался, не докричишься, не дозовёшься?

— Экзамены сдавал, ангелу! — своим ответом сильно озадачил её, судя по донёсшимся до меня эмоциональным флюидам.

— Не выдумываешь? — явно усомнилась она.

— Приходи сюда, покажу кое-какой подарочек от светлокрылого, — предложил ей, обращаясь уже к более актуальной причине: — Тут ещё твои конкурентки-шантажистки до меня сильно домогаются, образумить бы, пока совсем не замучили.

— Иду-иду, — недовольно фыркнула супруга, появляясь в открывшемся в паре метров от меня портале.

Две прекрасные обнаженные девы, зеленовласая и синеволосая внимательно рассматривали друг друга, а пространство между ними буквально трещало от сгустившихся потоков силы. Возможно, они о чём-то мысленно говорили, но мои попытки влезть в их разговор окончились безрезультатно. Потом вдруг сирена громко пискнула, и, упав на колени, низко пригнула голову к земле.

— Прости Владыка, не ведала я, что он находится под твоим покровительством, — вслух сказала она, не поднимая головы.

До сих пор висящая перед моим взором надпись с крайним заданием бесследно растворилась.

— Значит, ты так и не поняла, почему стала той, кто ты есть сейчас. — Милли покачала головой, выражая искреннее сожаление. — Впрочем, тебя, Принцесса, я могу понять — отдавать себя недостойному из-за жадности предков никому из женщин не пожелаешь. И теперь, повторяя их ошибки, когда видишь в ком-то свой долгожданный шанс, тебе хочется принуждать силой.

— Прости, мой разум слаб, а чувства сильны, — сирена так и не поднимала головы, прося снисхождения.

— Ты уверена, что Он действительно справится с твоей второй сущностью? — неожиданно спросила дриада, очевидно

имея в виду меня.

— Я уже устала ждать. Если не Он, то больше никто, — тихо пискнула та, всё же украдкой взглянув в мою сторону.

— Что ж, это может оказаться полезным… и интересным… — Милли тоже взглянула в мою сторону с каким-то озорным огоньком в глазах. — Принимай её задание, если справишься, она поможет НАМ решить главную задачу, — приняла она неожиданное решение, обратившись ко мне.

Внимание! Вам предложено задание 'Расколдовать Сирену Фелину'.

Класс: 'эпическое'.

Награда: Принцесса Фелина станет вашей спутницей-женой.

Время выполнения: 4 часа.

Штраф за отказ: нет.

Штраф за провал: нет.

Принять? Да/нет.

Подивившись заметному изменению задания, уверенно нажал 'Да', ещё не догадываясь, что за этим последует. Синеволосая дева подёрнулась дымкой, снова обернувшись озёрной сиреной.

— Удержи её, во что бы то ни стало, удержи, не позволив уйти на дно, — громко крикнула Милли, резко отпрыгивая в сторону, ибо попадать под ментальный удар ей сильно не хотелось.

Я же на ходу перекидывал на себя комплект одежды Мастера-Охотника, скидывая чёрную броню в пространственный карман. Вовремя: сирена рванулась к воде, обрушивая на меня свой чудовищный дар. Схватив её перчатками, потащил обратно, превозмогая сильнейшую головную боль, ломоту неразрушимых костей и не обращая внимания на галлюцинации, в которых моё тело то медленно сгорало в огне, обугливаясь снизу доверху, то разрывалось уродливыми зверями, падало со скалы на острые камни, растворялось в кипящей кислоте и далее в том же духе. Фильтры ощущений отсутствовали, однако после пережитого ритуала упрочнения собственного тела боль не казалась поистине всеобъемлющей. Едва видимая на фоне непрекращающихся кошмаров полоска здоровья рывками сокращалась, но мне хватало силы вовремя подлечивать себя. Боль, галлюцинации, борьба с неадекватными порывами собственного виртуального организма, и так по кругу, но сознание крепко держалось, не спеша сбегать в блаженное беспамятство. Труднее всего было

бороться с резко накатывающими порывами животного ужаса, толкавшими к паническому бегству и становившимися всё сильнее и сильнее раз от раза. Они буквально выворачивали изнутри, заставляя позабыть, что я делаю и почему ещё не бегу отсюда, выпучив глаза. Однако я лишь крепче сжимал руки, не выпуская из них вырывающуюся добычу. Потом вдруг всё резко прекратилось и лишь сообщение системы повисло перед сильно затуманенным взором:

> Поздравляем, вы получили достижение 'Неустрашимый'.
>
> Вы смогли преодолеть самый большой страх, когда-либо испытываемый в своей жизни.
>
> Награда: Слава +1, +5 очков основных характеристик (не распределено), +10 очков таланта (не задействовано).
>
> Получена десятикратная стойкость к любым ментальным проявлениям.
>
> Стойкость к ментальным проявлениям 10x (полученный ментальный урон снижается в 10 раз).

Сирена же снова превратилась в девушку, обмякшую в моих руках. Та оставалась пару минут без сознания, и лишь лёгкое колыхание груди показывало, что она дышит. Потом она открыла глаза и с явным удивлением, переходящим в восторг, взглянула на меня.

— Я верила — у тебя получится! — выдохнула она, решительно вешаясь на мою шею. Вместе с этим пришло оповещение о полученных дополнениях в моей игровой жизни:

> Задание 'Расколдовать Сирену Фелину' выполнено.
>
> Награда: Принцесса Фелина становится вашей спутницей-женой.
>
> Взяв второй женой Принцессу Фелину единственную законную наследницу трона королевства Латрия, вы получаете титул Принц-консорт.
>
> Ореол славы +60.
>
> Предупреждаем, брачные узы предполагают верность.
>
> Ваша вторая супруга исключительно ревнива и предпочтёт всегда находиться рядом с вами, быстро отваживая любых потенциальных конкуренток, кроме

первой жены. Отнеситесь к её характеру с должным пониманием для своего же счастья.

Теперь свободы точно не видать! Да ещё этот титул, который непонятно куда засунуть. Дело в том, что королевство Латрия является эфемерным, на его месте находятся так называемые 'Земли Кланов', где власть, порядки и прочее определяют именно они. Короля Латрии давным-давно убили, столица превратилась в вольный город, причём, весьма своеобразный — по договору между кланами там разрешено абсолютно всё и действует исключительное право силы. Короче — бандитский притон и настоящее гнездо злостных ПК-шеров. Подозреваю, на мои плечи запросто может свалиться эпическая миссия удаления этого гнойника с тела 'Фантазии'. Как будто других дел нет.

— А теперь показывай обещанный подарочек ангела, — подождав, когда мы более-менее придем в чувства, дриада подошла к нам и бесцеремонно завладела моим вниманием, заставив испуганную Принцессу слезть с моей шеи.

— Смотри, — я перекинул ей 'кристалл заклинаний' с 'божественным порталом'. — Только благодаря нему мне удалось выбраться из ловушки, куда я попал, сделав шаг в портал около твоего дерева.

Милли задумчиво покачала головой, возвращая его обратно.

— Умеешь ты, мой муж, находить себе интересные приключения, — она подошла вплотную и крепко обняла меня, закрывая рот страстным поцелуем.

Впрочем, бурного продолжения в этот раз не последовало, Фелина тоже обломалась, ибо на повестке стоял более актуальный вопрос противодействия тварям Бездны. Милли удручённо посетовала на их постоянно усиливающееся давление. Хоть им пока и не по силам проникнуть на контролируемую ей территорию в попытках добраться до естественных источников силы, однако подобного осталось не так долго ждать. Если это произойдёт, в лесах опять сменится власть, что крайне не выгодно ей и мне. И отбиться, как в прошлый раз, уже не получится, ибо в атаку пойдут целые легионы одержимых игроков. Рассказал о своих планах, получив полное одобрение. Принцесса внимательно слушала наш диалог и пока не вмешивалась со своими непрошенными советами. После мы сами обратили внимание на неё, узнавая, чем же она может принести пользу. Та открыла нам для просмотра свои характеристики, мол — смотрите и разбирайтесь:

Имя: Принцесса Фелина. Социальный статус: 'спутница игрока'.

Уровень: 100-10.

Класс: 'Жена', 'эпическая' категория, уровень 0.

Базовые характеристики:
Жизнь — 10000
Сила — 100
Подвижность — 100
Восприятие — 100
Мана — 2000
Сила духа — 100

Вторичные характеристики:
Выносливость — 200
Ловкость — 100
Скорость бега — 100
Регенерация здоровья — 300
Регенерация маны — 200

Третичные характеристики:
Аура стихийной стойкости — 65
Общая стойкость 3х (любой входящий урон ослабляется в 3 раза).
Ментальный блок (полное игнорирование ментального воздействия).
Иммунитет к ядам.
Водное дыхание.

Таланты:
Стихийное слияние (слияние с любыми свободными стихийными источниками).

Активные умения:
Озеро кошмарных иллюзий (требуется слияние со стихийным источником).

Родство со стихиями:
Вода — 100
Огонь — 10
Воздух — 10
Земля — 10
Свет — 10
Тьма — 10

Впервые удалось взглянуть, что реально творится в характеристиках у крутых Мест-Боссов. Увы, главная сила Фелины явно заключается в стихийном источнике, прячущемся на озерном дне. Тут для меня всё очевидно. И при удалении от него она станет вполне рядовой колдуньей. Ага, 'рядовой'! Достаточно лишь взглянуть на 'силу духа' и 'ману'. А уж 'жизни' сколько! Для колдуньи!! И ещё, вы только представьте себе — 'эпический' класс 'Жена'!!! Круче неё может быть только эпическая тёща, но с ней лучше всего даже не встречаться. Понять бы ещё как этот класс прокачивать, его нулевой уровень недвусмысленно намекает, что моя неожиданная напарница может стать гораздо сильнее. Вот только у неё нет ни заклинаний, ни оружия, с одеждой проблем тоже не видно из-за полнейшего отсутствия оной. Похоже, в образе озёрной сирены, материальные предметы её просто не интересовали, потому и скопить богатств за долгие годы изведения случайных или не очень игроков не удалось. Опять же таланта сбора трофеев нет. И теперь её вооружение и экипировка полностью ложится на мои плечи.

Подобное обстоятельство для игры являлась нормальным. В 'Фантазии' не предлагалось большого разнообразия петов (жаргонное слово, обозначающее самых разнообразных зверей — питомцев-помощников). Лишь самые обыкновенные собаки и кошки — извечные спутники людей. Собаку вполне реально прокачать до размера знатного волкодава, легко перекусывающего игроком или монстром среднего уровня, да и 'кошечку' можно неплохо откормить, но это не могло сравниться с предложением, имевшимся в других игровых проектах полного погружения. Вот там действительно разнообразие, как говорится — на любой вкус, цвет и размер, но лишь для тех, кто способен самостоятельно платить за игру, а не сидеть на бюджете у государства. И платить немало, плюс регулярно вкладывать реальные деньги в собственного персонажа, ибо без доната выше среднего уровня там не прыгнуть — все возможности надёжно перекрыты. Зато здесь имелся некоторый шанс обрести спутника-НПС. Виртуальные жены и мужья, соратники-побратимы, усыновлённые дети, ученики-подмастерья и тому подобное. Для обретения верного напарника требовалось пройти сложную цепочку квестов, или же совершить нечто героическое, преодолев себя и обстоятельства, как в моём крайнем случае. Однако помощники обычно доставались 'голыми', их начальное обеспечение и прокачка ложилась на игрока, хотя в перспективе они сами приносили доход и ещё много другой пользы. Окончательная гибель теперь им тоже не грозила, хотя после

смерти они возрождались далеко не сразу, приходилось ждать по месяцу. Спутникам подходили те же вещи, что и самим игрокам и 'работали' они на них аналогично. Серьёзно задумался, как и чем вооружить свою новую супругу, раз её судьба теперь всюду следовать за мной неотрывным хвостиком. Раздумья переросли в коллективный мозговой штурм на троих, по результату которого решили сделать из неё преимущественно дистанционного бойца: лук и дальнобойная боевая магия, плюс целительская поддержка. Последнее скорее для неё же самой. Несмотря на огромное здоровье, потерять его можно в один момент, неудачно попав под массированный обстрел или атаку слаженной боевой группы. Полезных талантов у неё не имелось, зато она, как жена, оказывается, могла вытягивать их через близость, при наличии у мужа развитого таланта 'передача опыта'. Вот и пригодился, собственно. Иначе бы пришлось обучать её как обычно — медленно и печально. Сильно 'порадовался', когда она мне это заявила. Вот интересно, а если бы она вдруг оказалась э… мужиком? Иногда превращённые в лягушек принцессы совершенно неожиданно оказываются принцами. Сюрприз, да. С заклинаниями ситуация аналогичная, а вот про умения ничего неизвестно. После рассказа Фелины, наконец-то открылась справка, где об этом нашлось совсем краткое описание буквально из десятка строк. Поиск на общем форуме ничего не дал, кроме досужего трёпа дилетантов, из которого чрезвычайно трудно вытянуть что-либо полезное. Увы, передача обходилась далеко не бесплатно. Перетягиваемые через близость таланты и заклинания должны достигать максимума прокачки, иначе за них не удастся зацепиться. Хорошо хоть они при этом полностью не исчезали, сбрасываясь до начальной единицы. После их можно качать вновь. Медленный вариант передачи опыта не сбрасывал имеющегося прогресса, но всё равно требовал продлевать подрастающие таланты спутника за счёт свободных очков самого игрока. С другой стороны, мой персонаж сейчас практически достиг потолка своего развития, потому не придётся разрываться, определяя, кому нужнее столь дефицитные очки талантов — себе или напарнице.

Обсудив наиболее актуальные вопросы, Милли покинула нас, отправившись по своим исключительно важным делам, обещав присутствовать на трибунах во время турнира с моим участием. Напоследок она попросила при удобном случае подобрать для неё цивильный комплект одежды, ибо постоянно держать на себе иллюзии в городе неудобно. Принцессе же требовалось сделать что-то прямо сейчас, ибо теперь чувствовать себя голой ей было

крайне неприятно. Времени до ночи ещё хватало, потому сразу же приступил к работе. Сначала стоило позаботиться об обуви. Без неё скорость перемещения вдвое ниже возможного максимума. Поискав подходящие рецепты в своих книгах, выложил на землю кожу полозов, кости демонов, нитки, инструменты и флакончики с алхимическими ингредиентами. Ещё поискав рецепты, уже по алхимическим снадобьям, пригодным для обработки материалов, занялся в первую очередь ими. Пользуясь рецептами можно творить целенаправленно, заранее формируя набор желательных характеристик готового изделия, а не рассчитывать на то, что выйдет само собой. Итак, применяем четыре компонента для пропитки: один для повышения скорости бега и снижения усталости при ходьбе, другой закрепляет общую стойкость кожи, третий способствует затиранию следов, а четвёртый должен по описанию хорошо противостоять агрессивной земной стихии и скрадывать звук шагов за счёт неравномерного размягчения подошвы при ходьбе. Всё необходимое для приготовления нашлось в моих бездонных запасниках. Как только компоненты были готовы, запустился 'творческий порыв'. Руки сами делали необходимые действия, сознание лишь контролировало правильность выполнения, в редких случаях подправляя мелкие огрехи. Три часа работы и я подношу Фелине первый подарок:

'Сапоги Рейнджера'.
Класс: 'уникальное'.
Вес: 0,8 кг.
Прочность: 440/440.
Комфорт: 20.
Привлекательность в глазах НПС: +5.
Защита: голень: 14, стопа: 36 (физическая).
Защита от негативного воздействия всех стихий, кроме земли на стопу и голень: 10, от земной стихии: 21.
Эффект 'Тихий шаг': полностью отсутствует звук шагов при ходьбе по твёрдой поверхности.
Дополнительный эффект к характеристике 'скорость бега' +80 %, выносливость при беге +40.
Дополнительное качество — оставляемый след на земле исчезает в 3 раз быстрее.

Даже мои сапоги Мастера-Охотника заметно хуже, если не рассматривать эффекта от совокупности всего комплекта. Получив обновку, Принцесса воскликнула от радости:

— У тебя, муж, поистине золотые руки! — на её лице появилось счастливое выражение, и при этом она внимательно

разглядывала свои обутые ноги, ибо сапожки получились не только удобными, но и красивыми, о чём недвусмысленно говорила характеристика 'привлекательность'.

Как-то оно само у меня получилось, из-за пробудившегося от спячки чувства прекрасного. Могло получиться ещё красивее, если ещё дополнительную вышивку наложить, но тогда появляется опасность снижения других характеристик.

— Ой, уровень категории на единичку подрос, — неожиданно воскликнула она, прекратив разглядывание своей обновки.

Она снова предъявила мне окно своих характеристик, которые увеличились на один процент. Все сразу, первичные и вторичные. Я же серьёзно задумался о гениальности того, кто такое придумал. Но сомневаюсь, что тут дело именно в вещах. Скорее играет роль уровень жениного счастья. Про прокачку спутников на форумах имелось множество тем. Некогда я интересовался возможностью обрести напарника или напарницу, внимательно прочитав всё, что нашлось дельного по этой теме. Но обстоятельства не складывались, в результате так и оставался одиночкой. Теперь же вспоминается косвенное упоминание в какой-то из совсем старых тем, мол — 'если ваша половинка чувствует себя счастливой, то она становится сильнее', хотя прямо ни о чём не говорилось.

— А красивое платье ты сможешь сшить? — едва одетая дева взглянула на меня с заметным огоньком в глазах.

— Не знаю… — я лишь пожал плечами, выражая большие сомнения. — Нет ни подходящие рецептов, ни ткани. Да и с ней ещё не доводилось работать. Проще на аукционе купить готовое изделие и немного доработать его вышивкой и алхимическими пропитками. И потом в лесах, где нам чаще придётся бывать, куда практичнее штаны и кожаная куртка. Как раз время для её изготовления ещё есть, — с этими словами выложил на землю несколько шкур химер, недавно добытых в пещерах.

Их короткий нежный мех имел светло-серый окрас, который стоит немного подкрасить пятнами, получив вместе с хорошей эстетикой весьма неплохой камуфляж. Снова дело начиналось с алхимии: несколько 'редких' корней, различные ягоды, луковая шелуха и другие компоненты для получения красок. Усиливающая пропитка тоже никуда не девалось, пришлось открывать дополнительные рецепты, полностью исчерпав имевшийся лимит и даже вложив три очка талантов. Впрочем, тех пока не приходилось жалеть, ибо оставшийся запас в триста сорок восемь единиц реально впечатлял. Сделав эликсиры, приступил к кройке и сращиванию отдельных кусков шкур в целое изделие. 'Животворящая вода' ничем в этом не уступала 'Живой'. На

карманы и часть подкладки в наиболее уязвимых местах пошла тончайшая кожа демонов. При удобном случае стоило пополнить запас, уж очень хороший материал для различных поделок. Пока куртка пропитывалась и прокрашивалась, сделал ещё и перчатки. Без них точная стрельба из лука весьма затруднительна: стрела хочет выскользнуть из захвата пальцев прежде срока, а освобождённая тетива больно бьёт по запястью руки, держащей лук. Солнце закатилось за лес, оставив медленно тускнеющую полоску на западе, когда я закончил работу.

— Держи, — протянул вещи, внимательно наблюдавшей за моей работой супруге, вместе с передачей информации 'распознавания'.

'Лохматая охотничья куртка с капюшоном'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 1,2 кг.
Прочность 615/615.
Привлекательность в глазах НПС: +10.
Удобство: 30.
Защита: верхняя часть тела, включая шею, голова при накидывании капюшона.
Стойкость к урону оружия: 65 колющего и режущего, 10 рубящего, 5 дробящего.
Стихийная стойкость: 9.
Эффект маскировки: в лесу штраф зрительного восприятия наблюдателей 20 %.
Дополнительное свойство: 1 слот для экипировки оружия типа лук, 6 карманов под слоты быстрого доступа (универсальные) на 1 ячейку, 2 кармана на 2 ячейки.

Куртка получилась хорошо приталенной и плотно облегающей заметно выступающие женские формы, и одновременно немного размывающей зрительное восприятие, не позволяющей полностью сосредоточится на соблазнительных выпуклостях, что создавало дополнительный 'вау эффект'. Общую маскировку несколько портили густые синие волосы Фелины, которые она далеко не сразу догадалась убрать в специальный внутренний карман на спине. Перчатки же ничем выдающимся не порадовали, хотя и оказались практически копией моих, за исключением отсутствия сетового эффекта:

'Перчатки Крепкого Хвата из кожи демона'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0,08 кг.

Прочность 1006/1006.

Защита: кисти рук и запястье.

Стойкость к урону оружия: 75 колющего, 55 режущего, 5 рубящего.

Стихийная стойкость: 15 вода и воздух, 20 огонь.

Свойство: 'крепкий хват', невозможно выбить из руки оружие, допускается длительное удержание противника при достатке 'силы'.

Особенности: при удержании противника теряется прочность.

— Прочее доделаю завтра, — пообещал внимательно рассматривающей свой голый зад Принцессе, уровень категории которой подрос ещё на одну единичку. — Если так любишь рассматривать себя, могу сделать прозрачные штаны из кожи демонов, они совершенно ничего не станут скрывать, выставив всю красоту на всеобщее обозрение, — подшутил над ней, получив за это крепкий удар кулачком в плечо.

'Хорошо хоть более чувствительные места не стала проверять', - успел подумать я, прежде чем эта самая проверка началась. Правда она оказалась достаточно аккуратной попыткой стянуть с меня самого столь недостающий ей предмет одежды.

Многие мужчины заблуждаются, наивно считая, что страстная женщина, испытывающая к тебе нежные чувства и имеющая большое желание — настоящее воплощение счастья. По крайней мере, первые два раза это бывает именно так. А потом, когда уже так хочется спать, игривые домогательства уже могут вызывать стойкое раздражение. Тем паче, когда 'любовь' параллельно используется для чего-то иного. В общем, меня с трудом хватило только на пять раз, после чего я запросил пощады. Зато успешно передал Фелине таланты 'незаметность', 'тайное перемещение', 'стрелковое оружие', заклинания 'щит маны' и 'стрела тьмы', быстро восполнив свои потери 'Бустером', без сожалений расставаясь с теперь уже не такими уж нужными единицами характеристик. Запаса ещё хватит на передачу кучи всего, что нам сильно пригодится в ближайшее время. Сделав непростое дело, мгновенно провалился в сон без сновидений, чтобы быть вырванным из него очередной порцией беспардонных домогательств. Виртуальная жена оказалась на редкость любвеобильной и хотела не только компенсировать своё долгое сидение в девках, но и стрясти с меня столь нужные ей таланты и заклинания. Причём второго ей хотелось не меньше первого. Утром меня едва хватило только на четыре раза, благодаря

которым её магический арсенал пополнился 'исцелением', 'рывком маны' и очень полезным в нынешних условиях 'развоплощением', а в придачу ко всему она обрела 'стальную волю'. Ожидаемо подросла на пару процентов её категория, наглядно подтвердив вчерашние догадки. Теперь уже не так страшно выходить вдвоём против целой толпы. Кстати, моя особенность героического класса, как оказалось, совершенно не распространялась на жену. То есть я не получал ослабления, когда Фелина состояла со мной в одной группе.

Приготовив на завтрак кашу с мясом, продолжил творить. В первую очередь сделал своей женщине штаны по тому же технологическому шаблону, что и куртку. С выкройкой пришлось хорошенько повозиться, дабы получилось действительно красиво, ибо моё резко обострившееся чувство прекрасного не позволяло схалтурить.

'Лохматые охотничьи штаны'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0,56 кг.
Прочность 615/615.
Привлекательность в глазах НПС: +6.
Удобство: 20.
Защита: нижняя часть тела, исключая голень и стопу.
Стойкость к урону оружия: 65 колющего и режущего, 10 рубящего, 5 дробящего.
Стихийная стойкость: 14.
Эффект маскировки: в лесу штраф зрительного восприятия наблюдателей 20 %.
Дополнительное свойство: 2 кармана под слоты быстрого доступа (универсальные) на 2 ячейки.

Вот теперь можно вдвоём двигать в город, хорошенько покопаться на аукционе, ибо мои изделия больше подходят для леса, хотя и в городе будут смотреться весьма эффектно. Но какая женщина удовлетворится лишь одним комплектом одежды? Тем более Принцесса, которая хорошо помнила своё далёкое прошлое. Да и для Милли стоило что-то присмотреть. В общем, расходы предстояли знатные.

Глава десятая

> Внимание!!! Вы вошли на территорию крупного населённого пункта, и вам здесь стало немного не по себе.
>
> На вас наложено классовое ослабление 'неприятие города' все первичные и вторичные характеристики -50 %.
>
> Для отмены ослабления покиньте населённый пункт.

Действительно, города мне не сильно нравятся, особенно сейчас. Благодаря своей незаметности мы благополучно прошли мимо нескольких заварушек, где игроки ожесточённо мордовали друг дружку. Похоже, в городе начались кровавые разборки между кланами, и попасть в них случайному прохожему проще всего.

— Часто ли тут такое происходит? — спросила меня явно напрягшаяся дева, когда в метре от нас пролетело чьё-то громко орущее тело.

Удар об кирпичную стену дома оно не пережило, свалившись на землю безвольной куклой. Промелькнула, было, мысль немного помародёрствовать, однако не хотелось случайно оказаться втянутым в чужой конфликт. Да и по внешнему виду ничем особенным погибший игрок нас не порадует.

— Если нам не удастся навести порядок, то подобное станет обыденностью, — лишь покачал головой, выражая самое искреннее сожаление. — Раньше в городах за такой бардак быстро стража прибирала, но теперь власть переменилась, и начался передел сфер влияния. Причём, пока это ещё цветочки, ягодки созреют позже.

Договорить нам не позволил какой-то особенно зоркий стрелок, за секунду умудрившийся всадить в меня сразу две стрелы. Здоровье резко упало в красную зону, еле-еле успел применить 'исцеление', выдёргивая острые подарочки из своего тела. И это с десятикратным ослаблением физических повреждений и неплохой защитой от стрел одежды Мастера-Охотника. 'Чем же он засадил? И хорошо хоть в особенно критические места стрелу не влепил, а дырки в плече и колене вполне переживаемы. Обездвижить захотел, гадёныш мелкий!' — про себя успел подумать я, запоздало активируя 'щит маны', об который стукнулось ещё две стрелы подряд, однако на здоровье это всё равно сказалось не самым лучшим образом: половину как

корова языком слизала. Выхватывая бумеранг, краем глаза отметил, как в проявившуюся на крыше соседнего дома фигуру в плаще, частично сливающемся с поверхностью крыши, Фелина всаживает 'стрелу тьмы'. Ник проявившегося противника огненно красный, что наглядно говорит о его 'добропорядочности' вместе с ярким ореолом убеждённого злодея. Интересно, почему я его раньше не заметил, особая маскировка? Пойманное заклинание не убивает этого злостного ПК-шера, лишь заставляя обратить всё внимание исключительно на девушку, выпуская стрелу за стрелой со скоростью пулемёта. Только и она тоже вовремя активировала щит, потому его стрелы не достигли цели, упав на землю. Однако видимая мне её полоска здоровья явно просела, хоть и не ушла из 'зелёной зоны', после чего снова мгновенно достигла максимума по результату действия применённого 'исцеления'. Могла бы и не тратить ману со своим огромным запасом 'жизни' и сильной 'регенерацией'. Не став ждать, когда наш противник ускользнёт, осознав бесполезность обстрела закрывшихся щитами магов способных себя быстро лечить, резко швыряю свой метательный снаряд. Невероятным движением стрелок уклоняется от летящего в него стремительного чёрного росчерка, и, чуть сместившись с насиженного места, запускает в меня очередную порцию стрел. Опять здоровье стремится к нулю, а щит маны ведь не пробит, по монитору лишь незначительно рассеялся! Быстрое 'исцеление' восстанавливает потерю, бумеранг уже вернулся в мою руку, отправляю его в полёт ещё раз, резко приседая на месте, пропуская над головой пару очередных острых 'подарков'. Есть! Второй раз уклониться лучник не смог, хотя и попытался. Получив коварный удар в бедро, гадёныш слетает с крыши, так и не выпустив из руки свой лук. Но добивать его уже не требуется, готов, система подтвердила:

> Поздравляем, игрок Лисинель 100 погибает от вашей руки.
>
> На данного игрока действовал повышающий коэффициент опыта (100) премии за убийство ПК.
>
> Вами получен опыт: 10000 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

'Это ж скольким нормальным людям надо жизнь испортить, дабы предложили максимально возможную премию за убийство', - параллельно со смакованием довольного ехидства, рывком подбегаю к поверженному телу старательно выдававшего себя за эльфа, если судить по нику, и быстро стягиваю с него весь лут

(жаргонное слово, обозначающее трофейные предметы). С таким отягощением кармы он теперь парочку недель в игру не войдёт, потому о скорой мести можно не беспокоиться. Разбираться с трофеями некогда, ибо сюда быстро бегут не меньше дюжины игроков с ярко-красными ореолами злостных ПК-шеров, явно из одной компании с поверженным стрелком, а чуть впереди них одержимый маг с тускло светящимся посохом наперевес. Этот свет означает активное действие какого-то защитного заклинания, вероятнее всего отклоняющего стрелы и боевую магию. Грамотно действует злодей, прикрывая от потенциальной опасности остальную группу, следующую сразу позади него. Но ему явно не хватает 'восприятия', как погибшему стрелку, дабы хорошенько разглядеть нас издали, и отправить какое-либо убойное заклинание, однако приблизившись вплотную, тот гарантированно попотчует нас чем-то смертоносным. Не окажись с ним внушительной группы поддержки, можно было бы и подраться, усваивая применённые им боевые заклинания, а так не стоит. Брошенное на пробу невидимое 'развоплощение' летит в мага, полностью игнорируя его защиту, а мы резко прыгаем в ближайший переулок, слыша за спинами душераздирающий крик боли, перерастающий в нечеловеческий рёв пробудившейся твари Бездны. Теперь пусть без нас с ней разбираются, мы тут вроде как совсем не причём.

— Ушли, — через несколько кварталов я придержал свою супругу за руку, удостоверившись, что сзади нет погони.

— Весело тут! — на её губах растянулась злорадная ухмылка, видимо неожиданное боевое столкновение добавило ей хорошего настроения. — У меня плюс пара процентов к категории, может, немного поохотимся на тварей в человеческом облике? — теперь в её глазах плескался пьянящий азарт.

— Многовато их… — моё лицо выражало большие сомнения относительно такой заманчивой идеи. — Попадутся на пути, тогда разомнёмся, а самим искать драки, пожалуй, не стоит.

— Как скажешь, мой муж, — Принцесса изобразила послушность, хотя на лице проскочила гримаса лёгкого недовольства. — Может, ты выдашь мне трофейный лук и колчан, боевое заклинание пока слабое, а тот как-то пробивал даже пузырь, — попросила она, имея в виду действие 'щита маны'.

Осмотревшись по сторонам и не заметив поблизости посторонних, стал проверять трофеи 'распознаванием', вытаскивая их из своего 'пространственного кармана', удивляясь всяким неожиданностям.

'Лук Хладного Тлена'.

Класс: 'эпическое'.
Уровень: 37.
Опыт 37976/38000.
Вес 0,32 кг.
Прочность неразрушимое.
Урон: 6*сила натяжения (физический колющий).
Дополнительный урон (нематериальный, накладываемая на стрелу аура хладного тлена) 1,5*уровень предмета, полное игнорирование магических щитов.
Предельная дальность стрельбы — 500 метров.
Требуется сила: 40, подвижность 20, ловкость 20.

Да уж, сильно повезло, что лук не прокачан до максимума, иначе тот стрелок отправил бы меня на перерождение с одной стрелы. Скидываю 'эпическому' оружию весь свой опыт, поднимая ещё на десяток уровней, и протягиваю его Фелине, передавая описание через касание руки. Вижу, как на секунду округляются её глаза, когда она осознаёт характеристики доставшегося ей предмета. За ним вытаскиваю трофейный колчан.

'Возвратный колчан'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0,35 кг.
Прочность 330/330.
Свойство: возвращение выпущенных стрел через 8 секунд.
Количество возвратов: 68 стрел в час.
Три отдельные секции для стрел разного типа.
Общая ёмкость: 42 стрелы.

Посмотрел стрелы — самые обычные 'бронебойки' с узким трёхгранным наконечником, без каких-либо ухищрений кроме общего укрепления, впрочем, имея особенный лук, подобное и не требуется. Примерно такой колчан я собирался сделать для себя сам, только с некоторым дополнением в виде накладывания на наконечники яда. Передал трофей жене, которая сразу грамотно пристроила его себе на левый бок снизу. Так доставание стрелы и натягивание тетивы осуществляется одним движением снизу вверх, что весьма позитивно сказывается на скорости стрельбы. Далее выцепил плащ, тоже передав его напарнице.

'Плащ-хамелеон Охотника за головами'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0,2 кг.

Прочность 320/320.

Комфорт: 25.

Накидывается поверх любой верхней одежды или доспехов.

Эффект незаметности: дополнительный штраф зрительного восприятия наблюдателей 65 %.

При неподвижности полностью скрывает ауру владельца.

Самовосстанавливающийся.

После изучения свойств, стало понятно, почему я не смог заметить лучника, оказывается талант 'видеть зло' ориентируется на ауру. Просто идеальная маскировка для убийцы, предпочитающего устраивать подлые засады. И премия за того лучника уже не кажется большой. Так, чего ещё с него полезного? Денег чуть больше трёх сотен золотых и пара десятков тысяч серебра, очень неплохо. Не рассчитывал товарищ, что его кто-то обнулит, иначе не таскал бы с собой такую сумму. Возможно это его сегодняшняя добыча с других игроков, оказавшихся менее стойкими, чем мы. Но против этой версии выступает практически пустая сумка, в которой кроме приличного запаса вполне рядовых эликсиров и еды ничего нет. Вот сама сумка уже не вполне рядовая, а очень даже:

'Сумка Бывалого Путешественника'.

Класс: 'уникальное'.

Вес 0,48 кг.

Прочность 370/370.

Содержит два отделения инвентаря: первое общее 250 ячеек хранения, второе 25 ячеек.

Эффект: 'вечное хранение' для второго отделения.

Дополнительный эффект: скрадывание веса и объёма, вес содержимого/10.

Предельный вес содержимого: 246 кг.

При взгляде на такие сумочки когда-то я мог только облизываться, ибо цена подобных вещиц на аукционе всегда превышала сотню золотых. Мне же приходилось копить на броню и оружие, потому старался не тратить 'желтяки' на всякую ерунду, несмотря на всю её привлекательность. Теперь утратилась половина смысла идти к аукциону — своим неожиданным нападением, тот злосчастный лучник практически полностью экипировал мою жену всем необходимым. Прямо как на заказ свалился нам на головы в самом буквальном смысле этих слов. Лишь прочая его одежда ей не подойдёт разве только плащ, вот её

как раз можно продать, или убрать в загашник, ибо сделанная моими руками однозначно лучше. Из полезной бижутерии три кольца на ловкость, к сожалению всего лишь 'редкие', дающие по двадцать счётных пунктов, 'редкое' же кольцо 'зоркого глаза', улучшающее исключительно зрительное восприятие на тридцать процентов, и действительно ценная вещица, которую стоит оставить себе:

'Кольцо Здорового Силача'.
Класс: 'эпическое'.
Вес 0,004 кг.
Прочность неразрушимое.
Уровень 92. Опыт: 92043/93000.
Сила: +(уровень предмета)%.
Дополнительное свойство: регенерация здоровья +70 %.

Ну и до кучи осталась висюлька на цепочке, уже чисто для класса дистанционщиков:

'Знак Великого Стрелка'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0,008 кг.
Прочность 530/530.
Точность стрельбы: 100 (всегда попадаешь куда целишься).
Одна любая вторичная характеристика +65 % (изменяемо неограниченное число раз).

Вот и ответ на вопрос, как мне всадили по стреле в правое плечо и левое колено. Если бы этот Лисинель захотел попасть в глаз — ему бы ничего не помешало. Видимо захотел немного помучить жертву перед смертью, прямо скажу — ощущения от попадания стрел в те точки весьма болезненны. Хорошо хоть привычка к терпению уже образовалась. Долго же гадёныш собирал свою коллекцию. И самое занятное — при нём не нашлось кольца кланового чата. Да, оно для меня было бы совершенно бесполезно, однако через него можно установить, кому мы случайно перешли дорогу. Выходит, мы столкнулись с достаточно небольшой бандой хорошо прокаченных игроков, занимающихся благородным разбоем на фоне активно идущих клановых разборок. Мысль Фелины поохотиться на них уже не вызывала особого отторжения, опыт с них хороший падает, можно быстро поднять присвоенные 'эпики'.

Передав все трофеи кроме 'кольца силача', которое я сразу же

напоил своим опытом до предела жене, чем ещё увеличив её 'счастье' на пару процентов, скомандовал выдвижение в сторону нашей недавней стычки.

— Ты всё же решился наказать этих недостойных?! — Принцесса сильно возбудилась от открывшихся перспектив хорошенько подраться.

— За их спинами никто не стоит, и теперь у них нет полноценной магической поддержки, потому можно действительно размяться, если до нас их ещё никто не принял, — ответил ей, обращая дополнительное внимание на подсвеченные яркой красной каймой тёмные силуэты за ближайшим домом. — Похоже, тех ребят стало немного меньше, жаль, жаль, — мы выпрыгнули прямо за спинами отряда разбойников, всё ещё добивавших тварь, появившуюся на месте их мага.

Одно тело лежало в стороне, земля вокруг него окропилась кровавыми брызгами. В игре не бывает страшных ран, отрубленных рук и ног, разбитых голов, но при получении кем-либо сильных повреждений виртуальная кровь пятнает всё вокруг. И я бы, оказавшись сейчас на месте тех разбойников, банально удрал, но они явно не хотели терять немалых ценностей своего переродившегося товарища.

— Стреляй только в тех, кто обратит на нас внимание, остальными займусь сам, — скомандовал своей напарнице, запуская бумеранг в самого 'красного' игрока, стоявшего немного в сторонке от остальных и не спешащего лезть в драку и даже не доставшего оружия.

Однако его внешнее миролюбие являлось обманчивым, о чём наглядно говорила ярко красный ореол вокруг него и сильно расплывающийся силуэт. Он тоже сейчас пребывал в состоянии скрытности, дожидаясь окончания драки, но против моего невероятно высокого 'восприятия' его маскировка не работала. Возможно он здесь сам по себе, а не вместе с основной группой. Впрочем, это уже не имеет значения, чёрный росчерк протягивается от моей руки к нему, и сразу же прошло сообщение о лёгкой победе с первого броска:

> Вами нанесён урон: 38,4 (физический дробящий, игнорирование), 100 (нематериальный дух).
>
> Эффект 'смертельный удар'.
>
> Поздравляем, игрок Облуб 100 погибает от вашей руки.
>
> На данного игрока действовал повышающий коэффициент опыта (100) премии за убийство ПК.

Вами получен опыт: 10000 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Ну да, попал-то я аккуратно в затылок и из состояния скрытности, почему-то критического эффекта не прошло, зато сработал 'смертельный удар'. Невидимка прихлопнул другого невидимку, забавно. Основная группа из восьми бойцов совершенно не заметили потери, что наглядно подтверждало его обособленность и позволило свободно выбрать другую цель. Ещё один 'красненький' оправился на очень нескорое для него перерождение.

Поздравляем, игрок Плевко 100 погибает от вашей руки.

На данного игрока действовал повышающий коэффициент опыта (80) премии за убийство ПК.

Вами получен опыт: 8000 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Вот теперь ребятки заметили появление новых действующих лиц. Сразу трое разбойников обратили на нас внимание, остальные продолжали наседать на приземистого демона с непропорционально длинными руками, пока потерявшего только один рог. Кстати, тот почему-то не использовал магию, лишь ловко орудовал окровавленной плетью, не позволяя подойти к себе вплотную. Резкий рывок вперёд под невидимостью, пока разбойники не пришли в себя, легко забиваю двоих ударами в голову, а в глаз третьего втыкается стрела, пущенная Фелиной. В азарте неожиданно для себя оказался в боевой ярости, а когда красная пелена спала, противников больше не осталось. Около моих ног лежало поверженное тело демона, а перед глазами пестрело от полупрозрачных сток системных сообщений. Мой слух уловил быстро приближающийся шум, потому поспешил со сбором трофеев, тихо радуясь прокаченному до максимума таланту, иначе бы пришлось бросить добычу. Успел обобрать все тела как раз к самому появлению крупного отряда, попытавшегося сходу атаковать, а потом догнать, когда мы не захотели драться против столь многочисленного противника, но быстро смекнувшего, что не стоит рисковать, растягивая группу в соответствии с личной скоростью бега. Их командир что-то громко выкрикнул, после чего выбежавший авангард поспешно оттянулся к основной толпе. Верное решение, особенно если

взглянуть на останки предыдущих неудачников и немного подумать головой, а не чем-либо ещё. Отметил среди новоприбывших только двоих ярко-красных ПК-шеров, ники остальных не выделялись чем-либо особенным, одержимых тоже не заметил. В этом клановом отряде благоразумно старались дорожить кармой, отдав роль палачей тем, кто уже успел отметиться убийством 'чистых' игроков. По идее они должны выступать застрельщиками и добивающими, остальная группа лишь обеспечивает им поддержку. Тогда все прочие не окрасятся, оставшись чистенькими. Подло, но вполне работает. Пока командир отряда решал, что им дальше предпринять, мы запрыгнули на крышу ближайшего дома, откуда удалось хорошенько разглядеть новых противников. Скрипнула под ногами черепица, но толпа внизу галдела так, что никто не услышал. Явный косяк собирать в один отряд игроков заметно отличавшихся по уровню и опыту, в подобных случаях происходит условное усреднение, а такое не всегда идёт на пользу делу. Вот и сейчас нас они не заметили, штатного 'глазастика' с ними, похоже, не нашлось или он смотрел в другую сторону. Несколько магов грамотно перекрыли защитными заклинаниями в посохах ближайшие переулки, вероятно ожидая нападения с той стороны, и вверх никто из них не смотрел. Есть же специальные поисковые заклинания, призванные обнаруживать затаившихся противников, интересно, почему не используют. Впрочем, маги там не самые лучшие, максимум — восьмидесятый уровень. Выяснив диспозицию, решился атаковать. Грех не пощипать этих обнаглевших от своей многочисленности ротозеев.

— При необходимости сможешь ли подстрелить вон того? — указал напарнице одного из 'красненьких', находившихся от нас дальше всего, да ещё в окружении своих соратников.

— Только его одного? — удивилась она. — Всех остальных ты решил взять на себя? — в её тихом шепоте хватало неприкрытого ехидства.

— Из всей этой толпы нам интересны только двое, — решил прояснить ситуацию. — Если нападём на не запятнавших себя невинной кровью, то испортим себе карму, и на нас можно будет совершенно безнаказанно охотиться, как на ту парочку. Да и с прочих опыта мало выдадут, не стоит связываться. Потому сейчас я спущусь вниз и под невидимостью зайду за спину к одному из наших потенциальных клиентов, вон того — я показал второго 'красавчика'. — Как заметишь его безвременную кончину, сразу же пусти стрелу во второго, но только одну, добивать не нужно. После этого дай себя заметить и прыгай с крыши на другую

сторону, независимо от результата стрельбы, и уводи за собой погоню, сделав круг по городу. С твоими талантами и трофейным плащом тебя крайне сложно заметить, особенно если где-то затаишься, а против магического удара по площади поможет щит маны и огромное здоровье. Держи парочку эликсиров, дабы тебя случайно не догнали, и главное не попадайся на глаза магам, могут какую неприятную гадость навесить, — протянул ей парочку флакончиков с подходящими зельями, доставшимися от предыдущих неудачников.

Кивнув в знак понимания, Фелина изготовилась к стрельбе, достав стрелу из колчана и наложив её на тетиву. Бесшумно спрыгнув на землю, просочился между активно выяснявшими отношения игроками. Мнения явно разделились, одни хотели немедленно искать парочку замеченных шустрых диверсантов, нас с Принцессой, то есть, другие же проявляли разумную осторожность, предлагая не связываться непонятно с кем и говоря о каком-то другом задании. Командир почему-то не вмешивался в спор, молчаливо дожидаясь, когда верх возьмёт одна из сторон. Похоже, в неизвестном клане не всё хорошо с дисциплиной или же здесь собрали вместе несколько боевых групп, имеющих различный опыт, и немереные амбиции их лидеров одновременно. Тогда ничего удивительного. Пребывая в большом числе, народ расслабился, совершенно не ожидая подлого удара. Подкравшись вплотную к 'злодею', приложил его по затылку бумерангом и сразу же отпрыгнул. В стороне второй цели послышались громкие ругательства — Принцесса не промахнулась. Как и планировалось, все дружно взглянули в её сторону, позволив мне спокойно обобрать первого жмурика и высмотреть второго. Маги сориентировались первыми, сначала накрыв крышу дома лиловым маревом какого-то проклятья, а после полив огненным дождиком. Ожидаемо их действия оказались запоздалыми. Громкие крики, народ рванулся догонять стремительную тень, спрыгнувшую с крыши, причём разделившись на две неравномерные по численности группы. Сразу стала заметна и разница в их действиях. Первая, достаточно малочисленная, сформировала замкнутую боевую группу: маги внутри подняли светящиеся посохи над головами, воины в крепких доспехах снаружи, такая своеобразная 'бронированная коробочка', которую со стороны сложно расколупать, а вторая осталась просто многочисленной толпой. Крики, ругань, шум на весь город. А ведь среди тех игроков многие имеют высокие уровни. Эх, не успел включить запись изображения, такое видео на форуме набрало бы множество едких комментариев, в стиле 'край непуганых идиотов' или 'ну

чисто дети'. Второй мой 'красненький' клиент оказался достаточно крепким, не сложившись с первой стрелы, но чуть отстал от стремительно рванувшей за его обидчицей толпы. Бросок в спину, и он валится на землю. Его бесславной гибели народ сразу не заметил, увлекшись погоней, позволив мне безнаказанно помародёрствовать. 'Жирная дичь', - промелькнула мысль довольства, отмечая, сколько ценного добра перекочевало в мои закрома. Он, похоже, занимался в этой группе сбором трофеев, и его сумка оказалась забита всякой всячиной. Закончив свои чёрные дела, последовал за толпой, вдруг моей подруге потребуется какая помощь. Однако та не зевала, уводя преследователей всё дальше и дальше.

— Стойте, смотрите на знаки — чужая территория! — громко крикнул командир этого вооруженного сброда, ибо эту толпу без дисциплины нельзя назвать иначе, но его никто не услышал кроме меня, даже слаженный боевой отряд слишком увлёкся преследованием. — Остановитесь же, нас сюда специально заманивают! — ещё раз попытался докричаться он до увлёкшихся погоней бойцов, однако уже было поздно.

Сначала мой слух уловил первые звуки оружного боя, а затем пространство впереди засверкало от вспышек объёмных магических заклинаний. Часть толпы резко отпрянула назад, другая наоборот ринулась в гущу схватки. Испугавшись за напарницу, последовал за вторыми, сохраняя невидимость. Наблюдаемое побоище оказалось весьма странным. Охранявшие свою территорию крепкие бойцы другого клана не стремились уничтожать своих противников, действуя исключительно от обороны и вынуждая тех отступить. По крайней мере, я не заметил ни одного валяющегося на земле мёртвого тела. Но не все поняли таких намёков, увлёкшись дракой, и когда уронили на землю одного из защитников, те резко перестали сдерживаться, ударив во всю силу. С флангов отработали прежде незаметные маги и стрелки хозяев территории, смяв авангард пришлых за считанные секунды. Остальные наконец-то поняли свою ошибку, попытавшись отступить, однако их никто уже не хотел отпускать. Завязалась настоящая битва, где хозяева имели неоспоримое преимущество в слаженности действий и грамотном использовании территории. Просочившись мимо отчаянно дерущихся игроков, случайно заметил свою напарницу, спокойно наблюдавшую побоище с крыши ближайшего дома. Заметил именно потому, что целенаправленно искал проявления скрывающих плащей или чего-либо подобного. Так их сложно разглядеть, лишь как незначительное искажение геометрии крыш или стен, но если специально искать и иметь очень высокое

'восприятие'… На соседней крыше отметил парочку лучников периодически отправляющих вниз свои острые 'гостинцы'. Парой секунд позже ту крышу накрыла пелена огня, из которого удалось выпрыгнуть лишь одному силуэту, чтобы в следующую секунду напороться на чёй-то острый клинок, опав безжизненным кулём на землю.

— Хорошо я их ставила, да? — негромко спросила жена, когда я забрался к ней наверх. — Категория подросла ещё на один пункт, кстати, — добавила она исключительно довольным тоном.

Стоило отметить, её ник не покраснел, значит, она никого не убила.

— Это ты швырнула заклинание в первого упавшего? — сразу же догадался о том, кто стал причиной резкой эскалации конфликта.

— А что они понарошку махались? — хмыкнула довольная собой провокаторша. — Теперь смотри, как разошлись, любо-дорого поглядеть!

И действительно, народ подтянулся на звуки битвы и уже не стеснялся, старательно мордуя друг друга. Маги же отошли в стороны, ибо в мешанине дерущихся воинов сложно отличить своих от чужаков, особенно при применении объёмных заклинаний.

— Вмешаемся? — напарница взглянула на меня с огнём азарта во взгляде.

— Нет! — резко остудил её кровожадный порыв. — Мы вообще-то шли в город совсем не за этим… — напомнил ей о главной цели нашего похода.

— Как скажешь, — опять она изобразила послушность, хотя внутри неё оставалась надежда на то, что я вскоре передумаю, как произошло в первый раз.

Вот только у меня имелись совсем другие мысли. Если поначалу нам немного повезло, то дальше зря рисковать оказаться между молотом и наковальней категорически не рекомендуется. Клановые разборки в этом городе благополучно перешли в горячую фазу и сейчас лучше постоять в стороне, посмотрев, чем дело закончится. Случайно попадутся особенно яркие 'красненькие', вот их можно распотрошить, о чём и поведал своей азартной до драк супруге.

'Ох…!' — мне захотелось долго и громко ругаться, при первом взгляде на догорающее изнутри здание аукциона. Многочисленные пятна крови на земле наглядно говорили о недавно произошедшем здесь большом побоище. Тел уже не

осталось, выпавшее из рук оружие тоже подобрали, но пятеро бойцов в латной броне под прикрытием из парочки магов с посохами старательно обыскивали прилегающую территорию, прочёсывая её буквально мелкими гребнями для волос. Возможно, здесь кто-то недавно потерял нечто особенно ценное, но мой взгляд ничего не замечал. Отправив напарницу на ближайшую крышу вести наблюдение, с приказом ни во что не вмешиваться и при любой опасности сразу же отходить, под невидимостью направился к ним. Есть шанс узнать что-либо важное из разговоров.

— … Теперь придётся продавать и покупать только через кланового брокера, — недовольно заметил один из бронированных игроков, сильно пиная ногой в латном сапоге валяющийся на земле камень, отчего тот улетел метров на десять.

Наконец-то досужая болтовня искателей в доспехах затронула интересующую меня тему, а то слушанье сплетен, касающихся какого-то клана и чьих-то виртуальных интимных похождений, мне быстро наскучило.

— Зато ничего ценного налево не уйдёт, — ехидно буркнул второй. — Давно пора было закрыть эту вольницу. Да и 'вольняшек' прижать к ногтю, а то совсем обнаглели, не хотят платить владельцам территорий.

— Тебе хорошо, Борк, ты по монстрам на заработки не ходишь, а безвылазно сидишь в замке на полном обеспечении, — первый продолжал излучать едкое недовольство, — А мы минимум половину доходов с трофеев потеряем, и за расходники придётся вдвое переплачивать.

— Жадный ты, Жлан, только о своём кармане и думаешь, мог бы ведь и о товарищах из клана позаботиться, — второго сложившаяся ситуация, похоже, более чем устраивала.

— О товарищах?! — судя по тону голоса, недовольство первого едва не выплеснулось потоком грязных ругательств. — Думаешь, тебе и твоим подопечным, третий год сидящим ровно на попе, что-то перепадёт? — ехидно спросил он. — Ага, жди! Все излишки, как всегда, загребёт себе директорат, а вам покажут кукиш без масла.

— Что-то ты в последнее время так разоткровенничался, не боишься, что донесут? — второй решил немного припугнуть своего разговорчивого товарища.

— Донесут, и? — тот явно не боялся подобных угроз. — Первый раз что ли? Это тебе, бездельнику, стоит опасаться гнева начальства, а нам всё равно ничего не сделают, разве только пальчиком погрозят.

— Ты в этом уверен, Жлан? — второй даже остановился и с

явным подозрением взглянул на первого. — Лучше подумай, куда уже завтра подадутся лучшие бойцы из слабых кланов, когда снесут их замки и оставят тех без последних штанов. Сам видишь — одиночкам сейчас вообще ничего не светит, всё надёжно перекрыто. Потому послушай меня, приятель, держи-ка ты рот на замке и не трепись попусту, иначе вышвырнут без выходного пособия. Ни гроша после не выведешь из игры.

— Это да, есть в твоих словах доля правды, — нехотя согласился тот. — Без свободного доступа к аукционным домам в городах заработать с игры больше не получится. Но, я так думаю, кто-то обязательно пробьёт дырку наружу. Уж больно много тех, кто не потерпит монополии кланов.

— Сильно сомневаюсь, — его собеседник по этому вопросу пребывал в махровом скепсисе. — Вся эта заварушка началась с подачи игровой администрации, потому всем умникам и хитрецам я уже заранее не завидую. Из нубятника никогда не вылезут!

Дальше слушать сплетни мне расхотелось, потому ещё раз посмотрев на едва дымящееся здание аукциона, жестом кликнул напарницу и подался в сторону Храма. Хотелось ещё разок поговорить с последним жрецом, в надежде выклянчить у него благословения для зарядки своего 'святого знака'. Увы, в этот раз не повезло. Храм стоял нетронутый, но совершенно пустой. Жрец мог где-то спрятаться и не показываться на глаза. Побродив по пустому зданию, выбрались наружу.

Больше в городе нас почти ничего не держало кроме желания Фелины найти новых приключений и с кем-то подраться. Её желание едва не осуществилось около лавки торговца продуктами, куда мы заглянули напоследок. До этого посетили дом моды, который оказался закрыт.

— Эй, разбойник, зачем свой ник и уровень скрываешь? Так ведь можно и в переплёт случайно попасть, — окликнули меня достаточно вежливым тоном около нужного дома.

Трое бойцов в крепких латах с тяжелым оружием, палицами и топорами, шлемы закрыты, один маг с едва светящимся посохом и пара лучников в хороших кольчугах и плащах поверх них. Один стоит в сторонке с оружием в руках, но не тянет тетиву, другой пристроился поблизости, опасливо выглядывая из-за угла. Уровни у всех под сотню, ники тёмные, красных окантовок нет. Да и обращение 'разбойник' вполне соответствует моему внешнему облику. В 'Фантазии' нет отдельных классов 'вор' или 'разбойник', однако из других игровых проектов сюда пришло это название для игроков, прокачавших скрытность и использующих особую

одежду. А классовые названия 'асасин' и 'разведчик' не всегда соответствуют основному ремеслу тех, кто умеет хорошо прятаться. Ещё таких называют 'тенями', правда, подобное обращение требуется заслужить, доказав, что умеешь не только прятаться или сидеть в засаде. Окликнувшие меня игроки прямой агрессии не проявляют, хотя держатся настороже, способны в любую секунду к отражению удара и последующей решительной контратаке. Шестеро против двоих — численное преимущество на их стороне, а вот качественное — тут уже далеко не всё так однозначно. И они прекрасно понимают пикантность возникшей ситуации. Возможно, посчитали нас разведкой какого-либо другого клана и пока прощупывают почву для диалога без драки.

— Если скрываю — знать есть в этом нужда, — ответил заметившему меня лучнику, высунувшемуся из-за угла ещё больше, другие игроки меня заметили только после него. — А если кто нападёт — сам себя пусть после винит, — ухмыльнулся с расслабленным лицом, держа пустые руки на виду, дополнительно подчёркивая своё миролюбие, ибо драка с ними тоже не входила в мои планы.

— Что так сильно 'покрасился'? — теперь лучник взглянул в мою сторону с заметным интересом, хотя стоявшая рядом Принцесса с видимым уровнем 100-10 заметно охлаждала его пыл, ибо от такой девы-спутницы можно ожидать всяческих неожиданностей, и игрок прекрасно это понимал.

— Времена сейчас неспокойные, и даже 'чистеньким' порой стоит оставаться в тени, опасаясь мести от дружков некоторых… — я заметил как бы само собой разумеющееся, пожав плечами.

— Неужели 'вольной охотой' промышляешь? — теперь в голосе окликнувшего меня игрока появилось заметное удивление, так как верно понял мой намёк об отсутствии стоящего за моей спиной клана, что могут позволить себе очень немногие.

Собственно, догадаться совсем нетрудно. Наша с Фелиной парочка идеально подходит для охоты на ПК-шеров, которая на местном сленге называется 'вольной охотой'. Прямо скажу — занятие рисковое, ибо можно легко нарваться на месть крупных банд, а то и целых кланов, но одно из самых привлекательных в целях собственной прокачки и заработка на трофеях. Здесь система игры не сообщает ника того, кто тебя обнулит, если ты его сам не увидишь, потому платный 'режим инкогнито' для охотника крайне актуален, 'злодеи', кстати, тоже им часто пользуются, хотя для них он весьма накладен по деньгам — 'желтая' монета в день.

— Есть такое, — не стал отпираться я, подтвердив

предложенную легенду. — Вообще-то сюда до аукциона шел, а тут такой знатный бардак…

— Наш клан может выкупить трофеи за хорошие деньги, — сразу же сориентировался стоящий рядом игрок в тяжелых доспехах и закрытым забралом шлема с ником Рикси над головой, судя по голосу оказавшийся девушкой. — Если ты действительно 'чистенький', в нашем клане с 'красными' общаются только с помощь оружия… — между тем добавила она.

— Может, у вас ещё остались паладины, способные проверить ауру своим взглядом? — ехидно спросил её.

— Увы, — девушка тяжело вздохнула, открывая забрало шлема, дабы внимательнее рассмотреть нашу парочку. — Как всё началось, они услышали глас с небес и исчезли в открывшихся для них индивидуальных порталах, никого не поставив в известность о месте своего нынешнего пребывания. Даже на форумах молчат. И всё же, Охотник, прояви-ка свой ник, а то не понятно стоит ли с тобой вообще говорить вместо того, чтобы по-быстрому отправить на перерождение, — бравая воительница перешла к прямым угрозам, легко поигрывая в руках внушительным боевым топориком.

Прижавшаяся к моему левому боку Фелина заметно напряглась, переместив правую руку к своему луку, а левую к колчану со стрелами.

— Вынужден отказать! — категорично заявил чрезмерно подозрительной воительнице. — А если тебе так интересно, с кем ты сейчас общаешься, приглядись внимательно к моему правому уху, — повернул свою голову к ней боком, чтобы та смогла его хорошо разглядеть.

— Какая-то синяя серьга… — дама в броне не узнала этот достаточно редкий предмет.

— Это же 'святой знак'! — к ней на помощь пришел первый лучник. — Для любого 'злодея' совершенно невыносимая штука, — добавил он, выскакивая из своего угла и резко опуская свою руку на топор боевитой девы. — Сможешь продемонстрировать действие какого-либо благословения? — обратился он уже ко мне.

— При условии, если кто-то после компенсирует, запас совсем маленький остался, приходится беречь на случай всяких неожиданностей, — покачал головой, выражая свои сомнения по поводу траты ценных ресурсов ради простой демонстрации.

— Ладно, я тебе верю, — лучник окончательно расслабился и перестал держаться с заметной опаской. — Не стал бы ты просто так серьгу носить, если не рассчитывал применить сокрытое в ней благословение. Извини нас за излишнюю подозрительность,

хорошо?

— Чего уж там, время такое… — широкой улыбкой показал своё показное дружелюбие, хотя внутри сохранял готовность в любой момент схватиться за оружие. — Коли вам действительно интересны трофеи, могу кое-что предложить, но только не за деньги, а в обмен. Есть потроха от различных тварей Бездны, в том числе рога Архидемонов, некоторое количество оружия, лёгкой и средней брони, класса 'редкое' и даже 'уникальное'. Интересуют же в первую очередь 'кристаллы заклинаний' рангом выше третьего и запас хорошей одежды на неё, — кивнул в сторону своей напарницы.

Когда я замолчал, лучник удивлённо присвистнул.

— Надо же, сколько вы успели накрошить гадов. Даже мы опасаемся лишний раз связываться с одержимыми и живущими в них, хотя за каждого такого наше начальство обещает хорошую премию. Правда, если оно идёт не в ущерб основному заданию.

— Серьёзное предложение и серьёзные запросы, — снова влезла в разговор боевитая дева, явно отвечающая в этом клане за материальную часть, на несколько десятков секунд изобразившая глубокую задумчивость, одновременно пользуясь амулетом чата. — Здесь мы не сможем решить все вопросы, к тому же у нас тут серьёзная проблема нарисовалась, недовольно поморщившись, добавила она. — Конкуренты очень хитро подставили и плотно заблокировали наших людей в ремесленном квартале этого города, причём не своими силами, чем вынуждают нас напасть на бойцов других кланов. Ребята пока держатся и не поддаются на постоянные провокации, но долго так не продлится, их быстро сметут, причинив нашему клану большой ущерб, причём, далеко не только материальный. К сожалению, наших 'теней', попытавшихся прийти им на помощь, непонятным образом выбили ещё утром, а возродятся они, когда уже будет поздно. Без серьёзного боя мы своих людей вывести не можем, на чём и строится расчет наших основных противников. Они хотят стравить нас ещё с парочкой кланов, с которыми сейчас у нас условный нейтралитет, дабы те заключили с ними военный альянс. Если вы нам поможете незаметно доставить нашим людям портальный амулет, иначе до них не достать, то наш клан станет вашим должником, — дева смущённо улыбнулась, видимо ей очень не хотелось обращаться за помощью к сторонним наёмникам, но другого подходящего выхода из сложной ситуации она не видела.

Скверная ситуация, прямо скажу. И даже вполне догадываюсь, кто так 'хитро' играет. Есть тут один исключительно подлый клан с названием 'Глопост', что переводится как 'глобальные

постмодернисты', за которым явно стоят интересы британских биржевых спекулянтов, и который вечно стравливают другие кланы между собой, дабы потом хорошо поживиться на конфликте и последующим примирении. Сами практически никогда в драки не лезут, предпочитая действовать чужими руками, не гнушаясь никакими грязными приёмами и ударами в спину. Для их людей излюбленная тактика — подкарауливание ослабевшей во время боя с сильным Боссом чужой рейдовой группы и стремительный удар по ней с последующим присвоением ценной добычи. Следует отдать им должное — действуют исключительно чисто, не оставляя следов или наоборот подкидывая улики, изобличающие кого-то другого. В общем, приходилось пересекаться, с тех пор есть у меня к ним свои старые счёты.

— Почему бы не помочь хорошим людям, а заодно насолить плохим мальчикам на свежие раны? — я на секунду заглянул в глаза своей напарнице, найдя там полную поддержку подобных затей. — Но только при условии, что вы нас не втравите в какую-либо нехорошую авантюру, — теперь уже взглянул в глаза воительнице, не обнаруживая там злорадного огонька какой-либо особенной хитрости.

— Необходимо пройти исключительно незаметно, как вы умеете, категорически не влезая в драку — тогда никаких авантюр не случится. Более того, именно этого мы сами и хотим, иначе бы уже решили вопрос силой, — дева немного прояснила своё предложение, предложив поверить ей на слово. — В идеале вообще сделать так, чтобы об исчезновении из квартала наших людей никто не узнал, тогда крайними окажутся устроившие эту провокацию. Если вы сможете так устроить — наша благодарность не будет знать границ… в пределах разумного, конечно, — закончила говорить она, бросая явный вызов.

Договорившись о деталях и узнав, куда конкретно нужно пронести портальный амулет, мы заключили формальное анонимное соглашение сроком на один день. Подобные вещи позволяет делать игра, не разглашая своих имён и прочей информации, правда приходится заранее вносить немалое количество 'желтых' монет страхового взноса на случай нарушения условий одной из сторон. Странным образом сработала недавно полученная фишка:

> Внимание! Вы находитесь под временным действием индульгенции, все ваши действия неподсудны со стороны игровой администрации, отслеживающей

формально заключённые договорённости между игроками. В связи с этим внесения залоговой суммы с вашей стороны не требуется.

В общем, получается, заключённый договор меня совершенно ни к чему не обязывает. Могу невозбранно присвоить переданный мне амулет, имеющий, кстати, очень приличную цену. Впрочем, мелочность и подлость совсем не мой стиль.

Попытка воспользоваться своим 'божественным порталом', дабы не терять время и зря не рисковать, ожидаемо окончилась неудачей. Но проверить всё равно хотелось — вдруг сработает? Удивляться тут было нечему — в городах любые заклинания порталов и свитки с ними работают только на выход, да и то не всегда, а при большом желании можно открыть проход разве только в стороне от городских стен. Такова защита от воров и прочих недоброжелателей, пожелавших скрытно влезть, куда им не положено. У клановых замков, кстати, такая же защита, и штурмовать их приходится по всем правилам войны. Исключением являются только стационарные порталы-арки, но они всегда строго контролируются и посторонних личностей не пропускают. В общем, у меня не получилось зафиксировать устойчивую точку выхода, она всё время скатывалась за пределы города. Потому пришлось выполнять задание без применения всяких хитростей. Скрытно пробираясь к обозначенной цели мы с Фелиной умело обходили стороной охранные посты и патрульные группы, которых оказалось подозрительно много. Среди них попадалось немало одержимых, да и просто ПК-шеров. Ремесленная слобода действительно оказалась плотно заблокированной большим числом игроков из нескольких кланов. Держались друг против друга они сдержанно, однако их взаимные противоречия были видны невооруженным глазом. Складывалось впечатление, что где-то там, в ремесленной слободе, неожиданно обнаружился крайне ценный ресурс, на который многие захотели наложить свою лапу, однако добраться до него мешали конкуренты, с которыми не хотелось вступать в прямое противоборство. Потому сейчас все заинтересованные стороны желали не столько заполучить эту ценность себе, сколько не позволить обрести её кому-то другому. Узнаю подлую тактику Глопов — одновременно подкинуть одинаковую информацию разным кланам и дождаться, пока они сцепятся между собой. И тут не всё так просто, как рассказала мне дева, выдавшая задание.

Внимание!!! Благодаря высокому 'восприятию' (>180 единиц) вы смогли почувствовать активное магическое сканирование пространства, прежде чем сами оказались обнаруженным.

И действительно, перед моим взором периодически появлялись едва заметные оранжевые волны в воздухе, которым поначалу я не придавал значения, списав их на солнечные блики. Если мне не изменяет память, у магических 'поисковых сетей' должно быть совсем другое внешнее проявление, они как раз и выглядят как едва заметные сети, неподвижно висящие в воздухе. Теперь становилось понятно, почему потерпели неудачу 'тени' клана. Против такого необычного магического обнаружения скрытность полностью бесполезна, невидимость же тоже не даст гарантии удачного результата. Если вражеские маги сейчас не испытывают дефицита маны, то пробраться мимо не получится. Более того, их сканирующее заклинание наверняка способно отдельно выделить 'невидимок', дабы навести на них уже боевую магию, а затем и обычных воинов. Можно попытаться проскочить благодаря высокой скорости, однако это противоречит желанию провернуть операцию незаметно.

— И здесь магией перекрыто, — тихо шепнул своей напарнице, когда мы попытались подойти к ремесленной слободе уже с третьей стороны, возможностей пройти поверху не оставалось. — Ужасно не хочется, но придётся лезть в канализацию, — добавил чуть погодя.

— Тебе не нравится запах? — спросила она, изобразив лёгкое удивление.

— Нет, пахнет там, конечно, скверно, однако главной неприятностью являются тамошние обитатели, — тихо поведал ей.

— Только не говори, что ты их боишься, — недовольно фыркнула она. — Против моего 'тёмного облика' выстоять не побоялся, а каких-то канализационных червей испугался.

— Что же, посмотрим, как они подействуют на тебя… — пространно намекнув, поманил Принцессу за собой, выбираясь к окраине города, где из-под земли вытекает небольшая вонючая река, теряющаяся в ближайшем болоте.

Как и во всех подобных играх, здешняя городская канализация и тамошние крысы являлись настоящей классикой жанра. Вот только от той классики имелись некоторые отличия. Здесь крысы представляли исключительную опасность даже для хорошо экипированных рейдовых групп. Во-первых, размером

хвостатые обитатели городских подземелий превышали крупную собаку, во-вторых, они всегда отличались исключительной многочисленностью, и, в-третьих, что гораздо страшнее всего предыдущего — их главным оружием являлся ультразвук, которым они могли полностью дезориентировать и даже убить. Против слаженных ультразвуковых ударов крысиных стай не имелось действенной защиты ни у воинов, ни у магов, полный рыцарский доспех с глухим шлемом лишь немного ослаблял их. С самих крыс практически нечего брать: монет мало, мясо скверное, шкуры плохие, потроха бесполезные. Лишь их голые розовые хвостики годились для хвастовства перед глупыми новичками. Потому лазать по городской канализации желающих почти не находилось, несмотря на то, что в ней нередко встречались драгоценные камни и другие исключительно редкие предметы. Дело в том, что погибнув посреди нечистот, гарантированно потеряешь все вещи — после исчезновения трупа их быстро уносил поток сточных вод, да и сам труп могло унести далеко от места гибели, потом не найдёшь. Соратники, скорее всего, тоже будут связаны боем и не смогут вовремя спасти ценности погибшего товарища. Таким незатейливым образом города надёжно защищались от тайного проникновения в дома через подземелья, хотя никаких иных препятствий не имелось. Но когда нет другого выхода — приходилось лезть в эту зловонную клоаку.

— Держись позади меня на расстоянии пары метров, по возможности отстреливая самых крупных крыс, которых сможешь заметить передо мной, — проинструктировал свою напарницу стоя перед решеткой, закрывающий проход под землю и облачаясь в чёрный рыцарский комплект доспехов. — Назад тоже периодически оглядывайся, мало ли кого на шум с той стороны принесёт.

— Неужели нельзя было влезть где-то поближе, — спросила Фелина, выражая голосом своё недовольство. — Там ходу от ближайшего квартала было всего-то несколько минут, а теперь через все городские нечистоты придётся пройти, — принятое мной решение методично зачистить всю канализацию от тамошних обитателей вызывало у неё жесткую антипатию, судя по выражению на лице.

И действительно, непонятно с какой стати мне вдруг захотелось провести подольше времени среди текущей вонючей субстанции и крайне недружелюбных грызунов?

— Если так поступить, крысы атакуют нас со всех сторон, появившись сразу в большом числе, — прояснил ей свой выбор. — Нам же предстоит продвигаться постепенно, методично истребляя подходящие подкрепления. Пока не прибьём главную матку в

центральном зале сточного коллектора, в боковые проходы лучше не соваться — сожрут и имени не спросят.

Сей секрет когда-то дался мне весьма недёшево. За него пришлось заплатить тремя неприятными смертями и кучей потерянных вещей. Хорошо хоть это произошло в другом городе, где крысы имели относительно низкий уровень, да и сам я ещё только начинал играть, по глупости подряжаясь на, казалось бы, совсем простые задания от городского магистрата, дабы прокачать столь необходимую для получения 'настоящих' квестов репутацию. Здесь же заданий на крыс и вовсе никогда не выдавали, хотя храмовые паладины времени от времени устраивали тренировки стойкости для перспективных новичков.

Узкий проход городских подземелий периодически расширялся. Река сточных вод образовывала многочисленные островки, по которым удавалось легко перемещаться, перепрыгивая с одного на другой и не мочить ноги. Каменные стены обильно поросли светящимся лишайником, потому полной темноты тут не было. Первые минуты нас никто не беспокоил. Только звуки бурлящего потока, капающей воды и эхо каких-то ритмичных глухих ударов доносилось откуда-то издалека. Но такая благодать быстро закончилось: мой слух уловил едва слышимый писк и скрежетание когтей по камню, сменившееся серией быстро удаляющихся всплесков по воде.

— Сейчас к нам гости пожалуют, крысиные разведчики нас быстро обнаружили, — тихо шепнул своей напарнице.

Перепрыгнув вперёд на соседний островок, приготовился принять первый удар на себя. Манёвра здесь нет, и первая атака пройдёт в лоб. Крысы проверят нас на прочность, отправив самых слабых бойцов, которых не жалко послать на убой. И действительно, появившиеся через несколько минут, шестеро крупных грызунов даже не смогли нанести слаженный ультразвуковой удар. Самая крупная крыса поймала в морду мой бумеранг, а остальные получили стрелы от Фелины.

— Двадцатый и двадцать седьмой уровень, мелочь, — тихо буркнул себе под нос, сплюнув в поток грязной воды, по-быстрому обыскав тушки и не найдя ничего ценного.

Брать с них нечего, кроме горсти медных монет, которые мне, в общем-то, теперь почти и не требовались. В большом игровом мире за них можно купить разве только самые 'простые' вещи, оплатить ужин и маленькую комнатушку в дешевой таверне, да и то далеко не в любом городе. Лишь в местах, специально предназначенных для недавних выходцев из 'детского сада'. Во всех прочих городах желательно иметь уже серебро или мириться

с минимумом удобств. Впрочем, деньгами не разбрасываются, иногда лишняя 'красная' монетка запросто позволяла сэкономить 'белую'. Подождав так и не появившуюся следующую группу хвостатых смертников, двинулись дальше.

— Сейчас подойдём к развилке, зуб дам, нас там уже ждут, — немного придержав, шепнул на ухо напарнице, собравшейся прыгнуть на очередной островок вперёд меня.

И действительно, стоило мне стремительным рывком перескочить сразу три островка мимо двух сходящихся тоннелей, как сзади воздух на несколько мгновений резко уплотнился и пошел волнами, уши мгновенно заложило и даже потемнело в глазах. И так прилетело при промахе, не знаю, как бы пришлось, если попал под удар. Крысы дружно повалили из боковых проходов, удачно подставляясь под мои удары и стрелы Принцессы. Их засадная тактика дала сбой, в дело пошла тупая масса. Орудуя бумерангом с максимальной скоростью, истребляя всё подходящих и подходящих грызунов, не сразу понял, что эта очередная волна смертников лишь отвлекающий маневр. Острая вспышка головной боли, краем сознания отмечаю, что медленно падаю в вонючую субстанцию, не выпуская оружия из своих рук. В последний момент сумел оттолкнуться ногой и перебросить себя на ближайший островок, чтобы в следующее мгновение оказаться погребённым под крысиными телами. К счастью моя броня оказалась им не по зубам, иначе бы загрызли за несколько секунд. Пытаюсь приподняться, несмотря на ещё один точный звуковой удар, бумеранг летит в здоровенную крысу, стоящую неподалёку перед десятком товарок чуть поменьше. Одновременно с ним в неё втыкается стрела. Оружие снова в моей руке, превозмогая боль и дурноту, прыгаю вперёд на подошедший со спины отряд, раскидывая его в несколько мгновений. Крысам хватает лишь одного удара прокаченного 'эпического' оружия, чтобы окончательно испустить дух.

— Восемьдесят восемь, — тихо сказал вслух, пересчитав хвостатые тушки после боя. — Парочка явно ушла, плохо, — добавил чуть погодя, обыскивая в первую очередь самых крупных и проверяя их уровни. — Тебя тоже успели достать? — спросил свою напарницу, заметив, как она положила левую ладонь на свой лоб, явно страдая от приступа мигрени.

— Никогда бы не подумала, что крысы на такое способны, — Принцесса потрясла головой, пытаясь выгнать из ушей постоянный тихий писк.

Меня он тоже сейчас заметно раздражал, однако требовалось просто подождать, когда последствия акустического удара пройдут сами собой, ибо тряси головой, не тряси — бесполезно.

— Впереди предстоит драка у логова крысиной королевы, там придётся куда тяжелее, — несказанно 'обрадовал' её. — Сейчас туда соберутся силы со всей канализации и встретят нас во всеоружии.

— Может, какую боевую магию против них удастся применить? — Фелина выражала своим видом большие сомнения в адекватности моей идеи, и идти дальше ей явно не хотелось.

— Без шансов, — покачав головой, оглянулся назад, уловив какой-то непонятный шум в той стороне, но тревога оказалось ложной. — Если мне не изменяет память, впереди начнётся туман, который безвреден сам по себе, но поглощает любые магические эманации. Понять бы ещё, откуда он берётся…

Собрав немудрёные трофеи в виде монет, двинулись вперёд, прыгая с островка на островок. Вскоре действительно, проход заволокло плотным туманом и уже на расстоянии трёх метров ничего не стало видно. И только на слух удалось вовремя обнаружить опасность.

— Падай! — громко крикнул своей напарнице, одновременно плюхаясь в текущие нечистоты.

Сверху прошло несколько сильнейших акустических волн подряд, лишь краем зацепив нас. Резкий рывок вперёд и я врубаюсь в кучу заполнивших все ближайшие островки крыс. Перед глазами возникла красная пелена, тело действовало само, круша крупных грызунов направо и налево. Они пытались хватать зубами за ноги, виснуть на руках и даже достать в прыжке до горла, но свалить меня им не удавалось. Краем глаза отмечал, как падают рядом пронзённые стрелами тушки и решительно двигался вперёд, оказавшись вдруг в большом подземном зале перед тройкой совсем уж здоровенных крыс. 'Крысиная королева МБ 100-10' — высветилась ярко-оранжевая надпись над одной из них. Троица 'хвостатых гвардейцев' тоже имела сотый уровень, но без дополнительных цифр усиления. Мой стремительный рывок к ней остановили 'гвардейцы', резко выдвинувшиеся вперёд, закрыв телами свою госпожу. Удар, удар, ещё удар… не чувствуя практически ничего, отмечаю что лечу спиной назад, крепко прикладываясь ей об ближайшую стену. Голове тоже достаётся, сознание едва удерживается на самой грани, уже в воде приходит запоздалая вспышка боли, скручивая всё тело сильной судорогой. Едва не захлебнувшись в нечистотах, выныриваю на поверхность. Здоровье болтается в красной зоне, на чистом автоматизме накладываю на себя 'исцеление' без всякого результата: разлитый вокруг туман благополучно поглотил магию. Ещё одного даже слабого удара мне сейчас просто не пережить. Но главная крыса,

чей бок украшала парочка стрел, благополучно занялась моей напарницей, а её 'гвардия' не подавала признаков жизни. Вижу, как от крысиной королевы в коридор уходит тёмная волна сильно уплотнённого воздуха, собравши последние силы, швыряю в неё свой чёрный снаряд, благо расстояние невелико и сложно промахнуться даже в таком скверном состоянии. Есть! Испустив громкий протяжный писк, главная крыса медленно заваливается на бок. Оставшиеся в живых немногочисленные грызуны стремительно разбегаются, явно не желая гибнуть после кончины той, кого они так и не смогли защитить.

— Жива? — я попытался вытащить из грязной воды напарницу, не подающую явных признаков жизни, хотя видимая мной полоска её здоровья не полностью обнулилась.

Вот так, практически с одного маха снесли под десяток тысяч единиц. Сильна крысища!

— А… добейте меня из милосердия, — глухо простонала она, не открывая глаз.

Силой запихнул ей в рот пару своих конфет-эликсиров, одну для ускорения восстановления здоровья, а вторую с обезболивающим составом, заставив запить всё это из фляги с 'Животворящей водой'. Здоровье Фелины стало быстро улучшаться, и, тяжко вздохнув, она открыла глаза, взглянув на меня замутнённым взором.

— Как противно чувствовать себя слабой… — через пару минут тихо прошептала она, поднимаясь сначала на четвереньки, а потом вставая на ноги. — Мы всё же победили этих хвостатых, да? — спросила она совершенно очевидное.

— Буквально их последних сил, — ответил ей, выражая немалые сомнения, ибо драка едва не закончилась фатальным поражением.

Совсем не дело выходить против здешних обитателей всего лишь вдвоём. По уму нам бы стоило идти сюда отрядом из шестёрки крепких танков и дюжины хороших стрелков, забив сумки эликсирами и навешав на себя кучу всяческих благословений. Маги здесь бесполезны, потому можно обойтись и без них. И кто ж ещё знал, что здешняя королева дорастёт до десятикратного усиления? На моей памяти она едва лишь до третьего доживала, да и гвардии у неё сроду не наблюдалось. Давненько сюда никто большие рейды не устраивал, вот и разжирела на глупых одиночках и слабых командах. Следовательно, стоит в её логове основательно поискать, шанс найти в нём всякие редкости заметно возрос. Пока Принцесса приходила в себя, устроил тотальный обыск. Нас здесь встретили крысы от пятидесятого уровня и выше, потому с них уже

собиралось серебро. Всего насчитал двести сорок семь тушек, включая Босса и её гвардию. Пять с небольшим сотен 'желтых' монет — весьма богатое вознаграждение за успешное прохождение канализации, серебро можно не считать. Скинув обобранные трупы в воду, приступил к ворошению лежанки крысиной королевы, сразу же наткнувшись на сокровища:

'Крупный необработанный алмаз чистой воды'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0.017 кг.
Прочность 3966/3966.

И не один, а сразу семь штук, лишь немного отличающиеся весом и прочностью. А к ним вдобавок ещё четырнадцать камушков немного проще:

'Крупный необработанный рубин'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0.028 кг.
Прочность 3027/3027.

Спрашивается, откуда они тут появились и как это можно объяснить? По идее можно ожидать здесь вещей или оружия погибших в неравных боях с крысами игроков или что-либо другое, смытое дождём в канализацию с городских улиц и преподнесённых подданными своей королеве, но нет. Потому правильный ответ — никак. Очередной произвол разработчиков игрового мира. Но порывшись ещё основательнее, перетряхнув всю подстилку и вычистив основание центрального острова, мне несказанно повезло:

'Браслет Болотный Туманник'.
Класс: 'артефакт'. Вес 0,05 кг.
Прочность неразрушимое.
Свойство: позволяет выпускать стойкий к погодным проявлениям плотный туман, катастрофически сокращающий дистанцию зрительного восприятия.
Дополнительно мгновенно вытягивает любую высвобождаемую ману и передаёт её во встроенный накопитель после своего отзыва. В активном состоянии препятствует любым магическим действиям на охваченном туманом пространстве.
Накопитель маны 58000 единиц.
Для управления требуется родство со стихией воды: 100,

воздуха: 100; сила духа: 100.

Мысленно присвистнув предъявляемым к пользователю требованиям, нацепил редчайший трофей на свою руку, сразу же определив, как отозвать разлитый по подземельям туман. Минута и его нет. Встроенный накопитель заполнился практически наполовину и, что меня сильно огорчило, забрать хоть частицу хранимой маны оттуда не удавалось. Ради проверки запустил несколько огненных шаров в пустые проходы, радостно отметив, что мой собственный резерв восстанавливается в четыре раза быстрее, чем без браслета, причём, благополучно задействовав его накопитель. Да, с помощью этого артефакта мощность собственных заклинаний не усилить, они, как и прежде ограничатся собственной 'силой духа' и личным запасом маны. Зато стало понятно, как такие 'штучки' можно добывать. Далеко не в одном этом городе подземелья заполнены подобным туманом. Требуется всего лишь дождаться, пока обитающие там Мест-Боссы дорастут до максимума своей силы, и тогда появится возможность обрести аналогичные предметы после победы над ними. Вот только найти мага, способного сразу управлять ими, удастся далеко не в каждом клане.

— Куда дальше? — спросила изрядно повеселевшая Фелина, после того как я рассказал ей об исключительной выгодности нашей прогулки по канализации, наглядно продемонстрировав свежие приобретения, и теперь все недавно пережитые трудности уже не казались ей такими уж страшными и опасными.

— Чтобы найти нужный нам квартал стоит хорошенько принюхаться к тому, что течёт у нас под ногами, — поведал ей о том, чем сейчас старательно занимался.

За время предыдущего пребывания тут мы уже успели притерпеться к вони, и отделить один запах нечистот от другого оказалось весьма непросто.

— Вот здесь сильнее тянет какой-то химией, думаю, нам сюда, — показал рукой на один из шести сходящихся тут вместе тоннелей.

И, правда, стоило пройти по нему дюжину метров, как химический запах стал гораздо отчётливее.

— Помню, так противно воняло в кожевенном квартале, — недовольно поморщилась напарница, через полчаса блужданий запах стал ещё резче.

— Судя по моим ощущениям, почти пришли, — негромко подбодрил её, присматриваясь к очередным ржавым скобам, торчащим из стены, с помощью которых можно вылезти наверх. — Сейчас выберусь и осмотрюсь, подожди меня тут.

Внимание!!! Благодаря высокому 'восприятию' (>180 единиц) вы смогли почувствовать активное магическое сканирование пространства, прежде чем сами оказались обнаруженным.

Стоило приподнять решетку ливневого стока, как сразу же пришло сообщение. И знакомые волны магии в воздухе тоже удалось заметить. Осмотревшись по сторонам, немного расстроился. Нужная часть ремесленного квартала располагалась в стороне и туда вела другая ветка канализации. Придётся возвращаться к центральному залу и искать нужный проход. Как же не охота это делать, кто бы знал. 'А что если воспользоваться обретённым браслетом?' — пришла в голову здравая мысль. Подав команду на выпускание тумана, положил его в траву на землю. Чтобы найти его требуется 'восприятие' под сотню, да ещё желательно точно знать, где искать. Если сюда кто-то сейчас заявится, под невидимостью без магии меня он не найдёт, а я его как раз хорошенько рассмотрю. Удрать вниз опять же никто не помешает. Туман стал быстро расползаться по округе, поглощая все магические проявления. Крикнул вниз напарнице, чтобы она выбиралась наружу, не обнаружив поблизости кого-либо потенциально опасного. Хорошо хоть в игре не требуется чистить одежду даже после купания в нечистотах. Чтобы полностью избавиться от неприятного запаха и прочих последствий достаточно убрать её в инвентарь и вернуть на себя обратно. Я и вовсе переоделся в свой комплект Мастера-Охотника, спрятав чёрную броню до поры до времени. Пока мы бродили по канализации и сражались с тамошними обитателями, снаружи хорошо завечерело и теперь стоило поторопиться, дабы успеть выполнить задание до темноты, это почему-то оказалось крайне важно заказчику. Подождав в кустах какой-либо реакции потенциальных противников на подлое затуманивание городских улиц, и так и не дождавшись её, выдвинулись вперёд. Браслет я, естественно, подобрал, отозвав туман, когда мы оказались около нужного здания библиотеки гильдии мастеров. Ремесленная слобода здесь оказалась совсем уж плотно перекрыта кордонами и патрулями. Ни одной свободной улицы, ни одного переулка. На крышах домов тоже сидели стрелки, внимательно осматривающие окрестности. Столько 'красненьких' игроков, у меня прямо руки зачесались, самостоятельно потянувшись к оружию при их виде. Еле сдержался. Появление тумана вместе с исчезновением магии сильно обеспокоило здешних 'сторожей', однако они не

догадывались, чего им стоит предпринять. Клановые амулеты чата тоже ведь перестали действовать и запросить инструкций от начальства у народа не получилось. Проявлять же инициативу, причём в ситуации полной неопределённости… короче, дураков нет. Но всё равно паника поднялась знатная, все вдруг засуетились, забегали, готовясь непонятно к чему. Благодаря ней мы спокойно просочились мимо, игроков с перекаченным 'восприятием', способных нас засечь, здесь не нашлось. Вот так, порой, выходит, когда некоторые недальновидные товарищи чрезмерно полагаются на одну лишь магию.

— Мы уже и не ждали… — сдержанно встретили нас в огромной библиотеке, после получения от меня условного сигнала специальным неслышимым свистком.

Библиотека состояла из нескольких отдельных строений, соединённых вместе переходами и занимала почти половину городского квартала. И, как я точно определил, кольцо окружения создавалось именно вокруг него. Штурма до сих пор не произошло по простой причине — укрывшиеся тут бойцы имеют приличное преимущество: крепкие стены, многочисленные переходы, сплошное удобство для обороны, в итоге потери штурмующих окажутся крайне высокими. Учитывая момент принадлежности тех, кто стоит вокруг, к разным кланам, есть немалый риск получить неожиданный удар в спину. Классическая патовая ситуация. Но рано или поздно сюда подтянутся дополнительные силы и штурм непременно состоится. А идея идти поверху оказалась более чем верной — выходов канализации поблизости от здания мне обнаружить не удалось. Пришлось бы вылезать прямо под самым носом у стоящих в заслонах бойцов. Народу в здании собралось действительно немало. Человек двести — и это только те, кого я увидел сразу, думаю, по остальным строениям их сидит не меньше. Однако хорошо вооруженных среди виденных насчитал лишь пару дюжин, у остальных ни брони, ни оружия, зато характерные большие сумки собирателей. Вопрос, зачем они здесь нужны? В игре вообще библиотеки очень интересно устроены. Хранящиеся в них книги могут содержать ценную информацию, рецепты и прочее, но найти её крайне непросто. Требуется внимательно прочитывать книгу, чтобы случайно в ней что-либо найти. Второй раз в этой же книге, помимо информационного мусора, найдётся что-то другое или не найдётся вовсе. Выносить книги совершенно бессмысленно, вне библиотечных стен они потеряют своё волшебное свойство. Потому изучением библиотек в кланах занимаются целые группы игроков, неспешно выуживая из них

крупицы ценной информации. Иногда там обнаруживается что-то поистине небывалое, но это большая редкость. Известны случаи, когда на тысячу раз просмотренных полках вдруг появляется неизвестная доселе вполне 'выносимая' книга рецептов или даже редчайший артефакт. Впрочем, иногда в книгах же обнаруживаются указания, в какой именно библиотеке и каких конкретно книгах стоит поискать, тогда вероятность нахождения этого становится стопроцентной. Похоже, здесь именно такая ситуация. Но мало найти что-то особенное — его ещё требуется отсюда унести. Порой это бывает весьма непросто…

— Вот, — я протянул встречающим небольшую пирамидку стационарного портального амулета.

— Ну, наконец-то! — один из стоящих передо мной игроков выхватил амулет из руки и стремительно бросился внутрь библиотеки, остальные последовали за ним и мы в том числе.

Но перед внутренними дверями нас достаточно грубо придержала парочка воинов в тяжелых доспехах, дабы мы не смогли увидеть происходящего сейчас в большом читальном зале. Я же просто быстро поднырнул под руки преграждавшим нам путь, а Фелина повторила мои действия, и они банально не успели среагировать. Возможно, и не стоило так делать, однако меня одолевало не столько любопытство, сколько уверенность в том, что сейчас нельзя оставаться в неведении, сказанные нам нанимателями слова явно расходились с увиденным тут. Все эти игроки давно могли спокойно убраться отсюда, но терпеливо ждали, удерживая библиотеку не пуская сюда никого кроме своих людей. И, правда, из открывшегося портала дружно посыпались новые бойцы, быстро растекаясь по смежным помещениям. Сотен пять, если не больше, у всех хорошее оружие и экипировка. Этот клан явно не собирался без боя уступать захваченных позиций. Когда прибывшие рассредоточились, в портал прошли все кто не имел оружия и доспехов. Хотя практически все маги остались тут. Более того, с другой стороны подошла ещё одна дюжина с характерными боевыми посохами. Драка ожидалась серьёзная, и я уже подумывал, как отсюда незаметно свинтить. Принимать участие в чужой заварушке совершенно не хотелось.

— С вами хотят поговорить, — ко мне обратилась та самая дева, которая предложила задание, появившаяся через портал с группой пришедших бойцов. — Не здесь, — она выразительно кивнула в сторону слабо светящегося круга, предлагая проследовать за ней.

На всякий случай проверив, нет ли на моём теле чего-либо особо ценного, способного навсегда потеряться в случае неожиданного подлого удара в спину, шагнул в светящийся круг, дабы в следующую секунду оказаться на внутренней площади большого замка, судя по вышине видимых отсюда стен никак не ниже девятого уровня из десяти возможных. Следом за мной из портала вышла моя напарница, а сразу за ней и та боевая дева. Судя по отсутствию стрелков с взведёнными арбалетами и внушительного встречающего конвоя, перестраховка оказалась излишней. Система же сообщила о снижении падения характеристик всего лишь до десяти процентов от номинала. Замок не город, но, тем не менее, жильё, потому полностью комфортно я здесь себя чувствовать себя не должен. Затем система посчитала, что я состою в группе из одного человека, так как мы вместе двинулись по замковому лабиринту проходов, и сняла с меня ещё три процента. Да уж, с моим 'героическим классом' большие пати категорически противопоказаны. Поднявшись по спиральной лестнице на верхотуру, наша

небольшая компания оказалась в достаточно уютном пространстве круглой обзорной башни, из широких окон которой можно любоваться на сам замок, лежащий внизу, и на его ближайшие окрестности. Здесь нас поджидал солидного вида господин с аккуратной чёрной бородкой и внимательным взглядом. Жестом руки он показал на свободные кресла, предлагая располагаться. Судя по всему, разговор предстоял долгий, и я уже догадываюсь, к чему его кое-кто тут будет подводить.

— Сразу заявляю, вступать в какие-либо кланы совершенно не входит в мои планы! Но могу рассмотреть иные варианты сотрудничества к взаимной пользе, — решил сразу выставить жесткие условия со своей стороны, дабы долго не ходить вокруг, да около.

— Думаю, вы вполне измените своё решение, узнав о предлагаемых с нашей стороны условиях, — похоже, мой категоричный настрой не смутил одного из директоров этого клана, забывшего при встрече представиться.

Ник его тоже не отображался, лишь подозрительно низкий десятый уровень. И на паладина он явно не тянул. Судя по всему увиденному, мне уже удалось примерно определить, с кем мы сейчас имеем дело. В 'прежней жизни', я бы счёл за честь, если бы меня пригласили в клан 'Ралисты'. Его название ничего не имеет с автогонками и является своеобразным производным от сочетания двух слов — 'рациональные моралисты'. Уж и не знаю, кто его придумывал. Игроку со стороны попасть в этот клан практически невозможно. Ходили слухи, что его реальными хозяевами являются люди из государственных спецслужб и православной церкви. Как они там вместе уживаются и делят прибыли — неизвестно, однако по сравнению со всеми прочими у них отсутствовало откровенное надувательство директоратом своих подчинённых как класс. Ходили слухи и о попытке построить внутри клана чуть ли не настоящий коммунизм с военным душком, естественно, хотя мне в них не сильно верилось. Знаю лишь о том, что бойцы их рейдовых отрядов всегда имели хорошее оснащение и никогда особо не бедствовали. Да и в реальной жизни имел возможность общаться с одним представителем этого клана, причём, из низового звена. Короче — для него не представлялось сложным снимать небольшую двухкомнатную квартиру и ещё кормить весьма миловидную сожительницу. А кроме игры других заработков у него не имелось. Тогда я впервые испытал острый приступ зависти, ибо, несмотря на всю свою 'крутость', подобного позволить себе никогда не мог. Иногда крепко загулять на несколько дней,

хорошо — недель — вполне, но никак не жить на постоянной основе как нормальный человек из конца двадцатого начала двадцать первого века. В остальном же упомянутый клан входил в первую десятку лидеров мира 'Фантазии', но старался не привлекать к себе лишнего внимания. Сам напрямую не лез в чужие дела, но и к себе никого близко не подпускал. И даже сейчас к предложению войти в него стоит хорошенько присмотреться. При невозможности вывода денег из игры в реальную экономику толку от здешнего богатства немного. Не жить же здесь, в конце-то концов. А с другой стороны, последнее время я именно тут и живу, не выходя в реальный мир. Кто меня ждёт с другой стороны? Никого и ничего, полное отсутствие каких-либо внятных перспектив, как и у подавляющего большинства граждан так называемых 'развитых стран'.

— Понимаю, у вашего клана сейчас не самое удачное положение, что вы вдруг решили изменить своим принципам и приглашать стороннего игрока в свои ряды, так ничего не разузнав о нём, — уголками губ обозначил своё понимание весьма непростой ситуации, сложившейся в последнее время.

— О, во многом именно этим и вызван наш интерес. Извините, забыл представиться — Виталий Юрьевич, — директор подался ко мне телом и протянул руку.

— Игорь Степанович, — представился ему своим настоящим именем и чужим отчеством, вовремя замечая, как меня сейчас едва не подбили на выдачу игрового ника, который значит для игрока куда больше, чем обычное имя.

По лицу директора проскочила едва заметная тень неудовольствия, но он продолжал приветливо улыбаться.

— Вы правы, наш клан сейчас испытывает некоторые временные затруднения, связанные с резким изменением игровой ситуации, и мы нуждаемся в услугах хорошо подготовленных людей, ради чего готовы ненадолго изменить некоторые правила, — Виталий Юрьевич практически повторил высказанные мной слова.

А ещё я заметил его хорошую подстройку: поза практически отзеркалила мою, дыхание чётко попадало в ритм. Пройдёт ещё немного времени, и я на автомате начну идти вслед за ним, бездумно принимая решения выгодные этому хитрому человеку. Никакой магии, обычная поведенческая психология. Вот только его игра для меня уже стала очевидной, потому не сработает.

— Думаю, для получения этих самых услуг совсем не обязательно менять правила… — возразил ему, изображая лёгкую задумчивость. — Кто вам мешает пользоваться услугами наёмников?

— Подобное для нас неприемлемо с точки зрения информационной безопасности. Кто вам мешает после выполнения полученного задания передать всю информацию о нём нашим конкурентам? — он взглянул на меня с явной подозрительностью.

— Вступление в клан непроверенного человека точно также ничего не гарантирует, — я позволил себе широко улыбнуться. — И можете не пытаться вытянуть из меня информацию о персонаже — у вас ничего не выйдет.

Проверить состою ли я в каком-либо ином клане, они легко могли через защитную систему своего замка. Достаточно лишь задать право допуска 'только свои' и 'вольные гости', чтобы она никого другого сюда через стационарный портал не пропустила. Потому это единственное, что хозяева знают обо мне наверняка.

— Хорошо, раз вы так хотите, больше не станем затрагивать эту тему, — директор тоже широко улыбнулся, изображая некое признание своего поражения в первой части переговоров. — Можете ли рассказать, как вам удалось пробиться к нашим людям через несколько колец плотного окружения, — перешел он к другой значимой теме.

— Здесь никаких секретов, мы прошли через канализацию, — пожал плечами, показывая своё отношение к той самой прогулке. — Ваши люди, кстати, тоже могли воспользоваться этим путём.

— Вы вдвоём со своей подругой смогли пройти через канализацию? — судя по лицу и голосу, мне явно не поверили.

— Крысы, много здоровых крыс, ничего необычного… — я ещё раз пожал плечами, кинув на стол перед ним хвост крысиной королевы в качестве доказательства, но он на него даже не взглянул.

— Дело в том, что за прошедший день несколько наших и не только наших групп уже пытались обойти заслоны конкурентов под землёй. Все они отправились на перерождение. А там ведь были отнюдь не новички… — директор посмотрел на меня с явной укоризной, предлагая не придумывать неправдоподобные сказки на ходу и не подбрасывать на стол всякий мусор.

— Они спускались в ливневые люки на улицах, так? — спросил я его.

— Так, — кивнул он головой.

— В этом и заключалась их главная ошибка, — мои губы опять растянулись в довольной улыбке знатока, знающего себе истинную цену. — Если крысы атакуют отряд сразу с двух сторон — шансов нет, порвут. Потому заходить в канализацию необходимо только там, где она вытекает наружу и проходить её

как обычный данж от начала до конца.

— Чувствуется немалый опыт подобных приключений, — Виталий Юрьевич всё же обратил внимание на мой трофей, проверив его собственным 'распознаванием', после чего тоже улыбнулся, признавая мою правоту, и можно быть уверенным — в самое ближайшее время он направит своих людей всё перепроверять. — Жалко, что вы не хотите влиться в наши ряды, думаю, из вас получился бы очень хороший лидер крупного рейдового отряда.

Несмотря на данное обещание, попытки соблазнения отнюдь не прекратились. Укоризненно взглянув на него, покачал головой.

— Говорю же бесполезно сватать, и раз так вам хочется узнать обо мне больше, признаюсь — у меня 'героический класс', потому любые отряды категорически противопоказаны.

— Да, действительно… — мой собеседник на секунду стушевался, хотя скорее просто сыграл на публику в моём персональном лице. — Итак, раз вы не стремитесь раскрыть своё инкогнито, значит, имеете на то свои основания. Тогда нам остаётся лишь решить вопрос с наградой за выполненную работу и договориться относительно дальнейшего сотрудничества. Хоть мы и не приветствуем привлечение для своих дел наёмников, однако ситуации возникают всякие.

— За 'грязную работу' не возьмусь, не надейтесь, — в очередной раз решил выставить строгое условие со своей стороны. — В остальном готов оказывать содействие на взаимовыгодной основе. Но учтите, любую 'игру втёмную' я рано или поздно раскушу, и тогда моё отношение к вам может сильно испортиться.

Понятное дело — пугать его совершенно бесполезно, кто он и кто я? Но всё равно стоит явно намекнуть, что любая подлость добром для него и его клана не кончится. Ущерб бывает далеко не только материальный.

— Можно ли считать 'грязной работ ой' скрытное наблюдение за другими кланами без какого-либо вмешательства в их дела? — спросил меня Виталий Юрьевич. — С вашими опытом и талантами удастся многое вызнать, оставшись незамеченными. К примеру, уже сегодня мы бы могли предложить задание с хорошей оплатой. Нам требуется выяснить, куда исчезли сразу несколько крупных боевых отрядов клана Огил, с которым у нас старые дружеские отношения. Или хотя бы отследить момент их возвращения в их главный замок. Своих 'теней' мы не можем отправить по вполне понятным причинам.

Судя по всему, меня определённо записали в

профессиональные шпионы. И действительно, кому ещё требуется продемонстрированный набор талантов и умений, вкупе с категорическим нежеланием раскрывать свой ник и уровень. Да и про мою напарницу сложно что-то выяснить, учитывая обстоятельства её недавнего обретения. Сторонним игрокам виден лишь её уровень, причём, только тогда, когда они видят её саму. Внешность же подобных 'подруг' обманчива. Некоторые неписи вообще могут постоянно держать на себе стойкие иллюзии, что совершенно недоступно игрокам. И ещё мало у кого из них вообще есть спутники или спутницы высокого уровня. Их слишком сложно обрести, а если заполучить низкоуровневого союзника… Его же прокачивать приходится в ущерб себе. Потому это показатель определённого статуса, как и наличие ездовых и тем более — боевых лошадей.

— Не доверяете своим друзьям, значит? — я лишь ехидно ухмыльнулся, мысленно представив 'дружбу' двух кланов.

Кланы… нет у них сейчас дружбы — исключительно деловые взаимоотношения, когда взаимовыгодные, а порой и просто вынужденные под давлением общих конкурентов. И даже 'дружба' против кого-то третьего лишь временное объединение сил дабы победить сильного противника и после перессориться уже между собой, деля доставшуюся добычу. В ответ на мою ухмылку, собеседник едва заметно улыбнулся одними уголками губ, выражая полное понимание оснований для моего ехидства.

— Сейчас достаточно сложное время, чтобы рассчитывать лишь на одно доверие, — резко посерьёзнев, заявил он. — Если вам удастся вызнать немного больше о происходящем внутри того клана — наша благодарность существенно увеличится.

— Сначала бы хотелось получить благодарность за предыдущее задание, — я перевёл разговор в более актуальное для себя русло.

Ночь на дворе, время быстро уходит, завтра начинается турнир, потому требуется хорошенько выспаться, дабы не получить закономерное ослабление.

— Что ж, вы правы… — тяжело вздохнул директор, видимо, расставаться с любыми ценностями для него крайне неприятно. — Мне уже сообщили о ваших пожеланиях, вот, ознакомьтесь с тем, что мы можем вам предложить в качестве вознаграждения, — с этими словами он проявил на руке плоский предмет, выполнявший роль электронной записной книжки с сенсорным экраном. — Любые четыре предмета по вашему выбору из этого списка.

Так, мои пожелания действительно учли и подобрали несколько комплектов одежды для моей напарницы. Но всё

почему-то исключительно 'боевое' на лучницу или рейнджера, ничего 'мирного' для похода по городским достопримечательностям под ручку с галантным кавалером. Причём, по характеристикам мои собственные изделия оказывались гораздо лучше, чем это, такое очень средненькое, если вообще не сказать — откровенно посредственное. Максимум — 'редкое', но хватало и неплохого 'обычного'. Мне тоже посмотреть не на что. Исключительно атакующие заклинания, причём самые распространённые типа 'огненного шара' и нет ничего выше третьего ранга. Грустно. Тяжело вздохнув, поднял свой взгляд, преисполненный укоризны на улыбающегося директора, ехидно заметив:

— Вот как, спрашивается, договариваться с вами на счёт какого-либо дальнейшего сотрудничества, когда вы так низко оцениваете оказанную вам весьма непростую услугу, с которой ваши люди, кстати, не смогли справиться?

— Что-то не нравится? — резко нахмурился тот.

— Десять дней назад весь ваш список на аукционе в лучшем случае потянул бы едва ли полудюжину 'желтых' монет и несколько горстей серебра. Сейчас, думаю, цены поднялись из-за ограничения доступа, но всё равно предлагать подобный отстой человеку, в услугах которого ваш клан сильно нуждается как-то неправильно… — покачав головой, протянул планшет обратно его владельцу.

— И во сколько же вы хотите оценить вашу услугу? — также хмуро спросил мой собеседник, видимо он не привык, когда другие почему-то категорически не соглашаются с его милостивыми предложениями.

— Давайте немного посчитаем… — я сделал вид, как будто не заметил его эмоционального давления. — Чтобы в точности выполнить задание нам пришлось пройти через подземелье уровня близкого к верхней сложности. Где-то семь из десятки, под десяткой подразумевается логово дракона, — да-да, я немного 'сгустил краски', дабы показать себя в более выгодном свете, но ничуть при этом не раскаиваюсь. — Прохождение же обычно подразумевает победу над несколькими сотнями мобов не ниже пятидесятника, усиленным Мест-Боссом и всем его эскортом из нескольких сотенных монстров. Сколько выпадает с них серебра и золота, можете сами грубо прикинуть в уме, и это не считая других положенных за полноценное прохождение ценных трофеев. И теперь попробуйте представить, чем можно заинтересовать игрока, способного на что-то подобное, причём без полноценной рейдовой группы за спиной, всего лишь ради выполнения стороннего задания.

После моих слов директор надолго погрузился в свои мысли. Похоже, в подобном ключе ему прежде думать не приходилось. В кланах ценное добро обычно распределяется иначе. На личный интерес игрока там обращают внимание лишь в последнюю очередь. На первом же может оказаться что угодно, начиная от рейтинга старшинства, определяющего, кто за кем стоит в общей очереди, и вплоть до симпатии кого-то из директората. Хорошо если в клане есть особая аналитическая группа, занимающаяся раскидыванием материальной части в зависимости от реальной необходимости и для обеспечения наибольшей эффективности действий игроков. Или как в том клане, откуда меня недавно изгнали, действовали разумные правила передачи трофеев, учитывающие личный опыт и относительно справедливой денежной компенсации за добытое добро. Директорат, понятно, откусывал себе жирный кусок, но с этим приходилось мириться. Остальное решалось за счёт самообеспечения рейдовых групп, при необходимости они могли выкупать часть трофеев по внутренним ценам или идти на внешний аукцион. Кое-что, естественно, мне сильно не нравилось, однако плюсы нахождения в клане перевешивали минусы 'вольной жизни'. Но как мне было известно — что-то подобное встречалось редко, чаще игрокам навязывался жесткий контракт, и им приходилось довольствоваться только тем, что предлагало начальство, или покупалось за собственные деньги.

— Вы меня, право, несколько смутили, — мой влиятельный собеседник вышел из раздумий или общения с кем-либо по амулету, изобразив на своём лице виноватую улыбку. — Действительно, наше первое предложение в таком ключе выглядит откровенной издёвкой. Приношу свои искренние извинения, — а если случайно заглянуть в его взгляд, то искренности там нет даже не на медяк. — Мы готовы выделить в качестве награды нечто необычное, но хотели бы ещё раз уточнить ваши личные пожелания.

— Есть у нас некоторая нужда в женской одежде, но только не 'боевой', её при необходимости я и сам могу сделать, а исключительно в цивильной. Желательно с высоким уровнем 'привлекательности' и 'комфорта'. Такой, что и принцессе одеть не стыдно, — я на секунду переглянулся со своей напарницей, отмечая, что мои слова вызвали у неё сильное одобрение.

Пусть она всего лишь набор цифр, а не живой человек, все явные и тайные женские желания для неё, как оказалось, совсем не чужды. И подобная забота сделает её счастливее, а значит — сильнее. Директор опять ушел в себя на пару минут, после чего протянул моей напарнице планшет, а мне появившийся у него на

ладони небольшой изящный перстень.

— Сможете самостоятельно распознать или вам немного помочь? — и смотрит так подозрительно, ожидая моей ответной реакции.

Взяв перстень, воспользовался своим талантом.

'Перстень Высшей Моды'.
Класс: 'артефакт'.
Вес: 0,008 кг.
Прочность неразрушимое.
Хранит в себе множество стойких материальных иллюзий модных платьев, костюмов, изящной обуви, возможно изменение существующих образцов и внесение новых. Активные иллюзии неотличимы на вид и на ощупь от обычной одежды, защитными свойствами не обладают.
Дополнительное свойство: хранение 512 посторонних предметов (эффект 'пространственного кармана', скрадывание веса и объёма).
Украсть, потерять невозможно, при гибели не выпадает, допускается исключительно добровольная передача от одного владельца к другому.
Особенности: только для женщин.

Малость ошалев от прочтённого текста, мельком взглянул на свою подругу, которая, видимо, читала то же самое описание с планшета, сразу же поняв — другого выбора быть не может. Краем глаза заметил на губах директора очень выразительную ухмылку. Да уж, подгадал, так подгадал, куда деваться. За подобный артефакт любая домохозяйка в игре душу продаст. Душу своего 'приятеля' из реального мира, естественно, но при нехватке оной нехотя расстанется и со своей. И не только домохозяйка. Не без видимого удовольствия отметив выражение смешанных эмоций на наших лицах, Виталий Юрьевич попробовал дополнительно закрепить свой успех:

— Ценность этого предмета явно превосходит необходимое, но мы передаём его вам ещё и в виде некоторого аванса…

— Заодно благополучно избавляясь от 'яблока раздора', из-за которого запросто передерутся все женщины вашего клана, узнай они о нём, — легко парировал его хитрый ход я, мельком скосив взгляд в сторону Рикси, но та, похоже, испытывала горячую любовь только к цельнометаллическим доспехам.

— Что же, остроумия вам не занимать, — судя по на мгновенье промелькнувшей тени недовольства, директор понял всю бесперспективность подобных манипуляций, направленных в

мою сторону. — И всё же мы хотим добиться вашего большего расположения к нашему клану, — не захотел так просто сдаваться он.

— Знаете, я совсем не прочь поработать и дальше над вашими заданиями, если они не сильно противоречат моим личным планам… — заметил в ответ, удостоверяясь в получении полных прав на владение артефактом и передавая его сильно обрадовавшейся Фелине, сразу же пожелавшей переодеться.

Этим она на несколько долгих минут смутила и отвлекла всех присутствующих. Действительно настоящая Принцесса, понимающая толк в Высокой Моде и обладающая превосходным вкусом, до которого всем моим прежним подругам ой как далеко. Перебрав несколько вариантов и покрутившись у висящего на стене ростового зеркала, она выбрала светло-голубоватое платье с изящной вышивкой бисером и золотыми нитями и весьма откровенным декольте, буквально притягивающего мужские взгляды к некоторым выступающим местам. Платье хорошо сочеталось её рассыпавшимися по плечам волосами, имевшими более тёмный оттенок синевы. Осанка девы тоже заметно изменилась, приобретя истинную величественность высокородной особы. Только золотой короны на голове немного не хватало для полного завершения образа. Виталий Юрьевич долго не мог оторвать от неё своего взгляда, но благополучно справился со своими неожиданно пробудившимися мужскими чувствами, снова обратившись ко мне:

— Если мне не изменяет память, вы ещё предлагали совершить обмен трофеев, воспользуйтесь планшетом для быстрой передачи описаний того, с чем вы желаете выгодно расстаться.

Взяв со стола планшет, активировал на нём выделяющуюся пиктограмму контакта, пробудив систему от спячки.

> Внимание! Чужой портативный аукционный терминал желает подключиться к списку содержимого, хранящегося в вашем инвентаре. Вам предоставлен гостевой доступ.
>
> Разрешить контакт/ручная выборка/отказаться от подключения?

Ничего себе 'планшетик' мысленно присвистнул я, наконец-то осознав его истинное назначение, активировав режим ручной сортировки и интуитивно разбираясь с управлением этой хитрой торговой машинкой. К сожалению, функция связи с главным

игровым аукционом у неё оказалась закрытой, ибо гостевой доступ не позволял большего, чем осуществление локального обмена. Сразу же появилось сильное желание где-либо разжиться подобной игрушкой, но собственное бессознательное сразу же достало из закромов Родины и наглядно продемонстрировало губозакатывательную машинку. Если я впервые такое вижу, то так просто купить или снять в виде трофея тем более не удастся. Тут без игровой администрации дело не обошлось, а с ней у меня очень 'интересные' и 'трогательные' отношения. То есть всем интересно, кто кого первым за горло потрогает.

Начав перебирать собственные запасы, сразу же осознал — процесс может затянуться. Как же я так опростоволосился перед честной публикой? Ждать её заставляю, а она уже нервничает, как нехорошо косится одним глазом. Ну да ничего, подождут! Многое из недавних трофеев, снятых с 'красненьких' ПК-шеров и из их сумок, куда попало содержимое карманов их недавних жертв, прежде даже не удосужился идентифицировать, скидывая всё в большую кучу в своём безразмерном 'пространственном кармане'. Некогда, некогда, бежать — бежать! Теперь это упущение придётся спешно ликвидировать, благо, как оказалось, перекаченное 'распознавание' вполне действовало и внутри инвентаря. Стоило лишь один разок попробовать. В 'прежней жизни' у меня талант был откровенно слабый, потому приходилось держать предметы в руках, иначе он даже не желал применяться. Или вообще обращаться за услугами к специалистам, ибо выше 'редкого' мои возможности не работали.

Так, чужие шмотки после быстрого просмотра дружно отправляются на обмен. Хоть там и есть 'редкие' и даже 'уникальные' вещи с очень хорошими характеристиками, однако свои изделия куда ближе к телу. Кольчуги, неплохие лёгкие латы, трёхслойная кожаная броня с металлическими нашивками, наручи, поножи — всё это ни мне, ни моей напарнице не пригодится. Всё это добро хорошо подходят для контактного боя, а для него у меня найдётся кое-что получше. Чёрного такого цвета. Лезть в драку Фелине и вовсе противопоказано — слишком уж азартная барышня, склонна увлекаться там, где не следует. Милли тоже такое одеяние не подойдёт. Хоть собственный отряд поддержки создавай и оснащай за свой счёт. Ага, следующей ступенькой станет освоение собственного клана. Нет, пусть эта головная боль достанется кому-то другому. Цивильной одежды, на которую стоит положить глаз, здесь нет. Разве только мужские штаны и сапоги. Печаль. Оружие тоже в обменный фонд, ничего примечательного, хотя нет, шестёрку 'уникальных' возвращающихся метательных ножей вместе с креплениями для

тайного ношения в рукавах одежды оставлю себе, дабы при случае полностью соответствовать образу дерзкого шпиона. Вспоминаю, кто же мне их 'подарил', ага — это тот самый 'друг', который стоял и наблюдал за дракой отряда разбойников с тварью, проявившейся на месте их мага. Множитель урона ножи дают небольшой, всего лишь двоечку, их главной фишкой являлись два пункта: первый — гарантированное пробитие доспехов меньшей полутора тысячи единиц прочности, а второй — минутный паралич голосовых связок, накладываемый на жертву. Дополнительно они дарят эффект полного бессилия, правда всего лишь на семь секунд. Теперь понятно, почему тот злостный ПК-шер не вмешивался в бой — ждал, пока количество противников немного сократиться, дабы спокойно и без лишнего шума добить оставшихся. Угу, вот и дождался нашего появления. Молодец! Жало обратного адреса не оставил, отблагодарить его не получится. Пусть тогда сочтёт вынужденный отдых от игры за благодарность. Ещё один отравленный кинжал от того же игрока с изящной рукояткой хорошо подойдёт напарнице к её платью. Вот он способен убить почти любого игрока с одного лёгкого пореза. Ибо сто двадцать единиц потери здоровья в секунду крайне плохо лечатся. Даже если вовремя принять антидот, скорости вывода яда не хватит. Только за счёт высокой 'стойкости к ядам' и можно спастись. Хорошо хоть самому об него нельзя порезаться — игровые условности не позволяют. Хочу научиться варить такой же запредельный яд. Для стрел самое оно.

Итак, весь 'холодняк' благополучно рассортировал, пришло время магических причиндалов. Раньше как-то не сильно интересовался посохами магов, а зря. Спрашивается, где были мои глаза? За последнее время они существенно изменились, став действительно грозным оружием, а не тем убожеством, которое они представляли сразу после выхода игры. Тогда над балансом постоянно работали, что-то поднимали, а что-то наоборот. Много хороших вещей безбожно порезали, другие наоборот стали чем-то запредельным. Вот, к примеру, один из трёх трофейных, который мне понравился больше всего, хотя и немало удивил:

'Боевой посох Ледяного Архимага'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 2,33 кг.
Прочность неразрушимое.
Возможный урон по цели: 4*сила удара (физический дробящий); 4*сила удара (физический колющий); 3*сила броска (физический колющий).
Дополнительный стихийный урон: 50 (холод).

Накладывается дополнительный эффект 'обморожение'.

Магическое свойство: полусферический невидимый глазу 'водо-воздушный щит плотности', эффективно отклоняющий внешние воздействия как физические, так и стихийные.

Максимальный регулируемый диаметр активного щита 3,3 метра.

Вызов мгновенно.

Расход маны на вызов: 25 единиц, расход на поддержание щита: 2 единицы в секунду.

Встроенный накопитель маны 3600 единиц (только для использования жезлом).

Имеются пять дополнительных слотов под кристаллы заклинаний и дополнительные накопители маны.

Требуется сила: 35; подвижность: 25; родство со стихией воздух: 100, вода: 100; сила духа: 100.

Это оружие сочетало весьма неплохие множители физического урона, и могло посоревноваться как с лёгким молотом, так и с коротким копьём одновременно. И его владелец способен сильно удивить подобравшегося близко противника, даже если у него кончилась мана. Вот представьте себе, ситуацию: удачливые разбойники умудрились довести пойманного на дороге колдуна-одиночку…, бывает и такое, до полного истощения маны. Долго же они его трясли, пока тот не опустошил свои накопители, устали, расслабились, когда поняли что всё, даже щит лопнул. Подходят, значит, вплотную, дабы заглянуть в глаза жертве перед обнулением. Без маны маг ведь абсолютно беспомощен. А тот возьми и приложи своим посохом ухмыляющегося главаря, поигрывающего в руке острым кинжалом. Бац, и сразу наповал! Его ближайшего подручного острым концом в глаз — минус два. Остальные в панике разбегаются, поняв, что не с тем связались. Только вот не всем удаётся сбежать, точный бросок — ещё одно тело падает на землю с дополнительным украшением, торчащим из задницы. Красиво, пусть и совершенно нереалистично. Но главная сила посоха заключалась в магической начинке, позволявшей использовать кристаллы боевых заклинаний не хуже самого мага. Их не требовалось изучать и прокачивать, действенный эффект сразу максимален, хотя и явно зависит от 'силы духа' владельца, раз эта базовая характеристика вынесена в число необходимого со стороны владельца. А дополнительные требования к 'силе' и 'подвижности' сразу резко ограничат число желающих им воспользоваться: для подавляющего большинства магов они просто запредельны. Теперь становится понятно, почему его

бывший хозяин принял одержимость. И странный демон, появившийся на месте него, орудовавший обычным хлыстом, а не огненными заклинаниями, как раз выдал ему столь необходимое увеличение физических характеристик. Это следует учесть, ибо на завтрашнем турнире мне могут встретиться противники, выбравшие в покровители аналогичных тварей. Уделают они меня без всякой магии просто за счёт подавляющего превосходства в 'силе' или 'подвижности', и ни один судья не придерётся. Крайне неприятное известие.

Внутри посоха обнаружился ещё один накопитель, сделанный из крупного алмаза ровно на 5400 единиц, как будто специально подбирали для ровного счёта, правда, с ресурсом всего лишь в четверть от максимума и три кристалла заклинаний 'огненный шар' второго ранга, такая же 'ледяная стрела' и 'красный вихрь' третьего. Последнее заклинание относится к официально запрещённой, но, тем не менее, активно использующейся многими слабыми магами направлением крови, так как оно имеет минимальные требования к 'силе духа' и низкий расход маны. Я не понимал, почему на эту ветвь магии накладывался запрет — ничего страшного в ней не было. Кровавого вампиризма и прочего в том же духе она не давала, лишь своеобразный внешний антураж, проблемы с эстетикой, да и только. Впрочем, и действенный эффект заклинаний этого направления весьма невелик. Их скорее применяют как средство отвлечения внимания: тот же 'красный вихрь' легко проникает сквозь любые доспехи и вызывает дискомфорт и сильную чесотку от множества мелких порезов и царапин. Антураж при этом весьма забавен — вся одежда пострадавших быстро пропитывается кровью, она вытекает из-под доспехов и тому подобное. Даже весьма опытного бойца можно на несколько секунд вывести из равновесия. Но против магических щитов это заклинание абсолютно бессильно, как и его гораздо лучший аналог из ветви природы под названием 'облако гнуса'. Вот его я бы с удовольствием приобрёл для себя, ибо оно позволяет на длительное время расстроить вражеские ряды, но уж больно редкое. За всю историю моего пребывания в этом игровом мире встречалось в продаже пару раз, у моего бывшего клана в арсенале магов отсутствовало, а познакомиться с его действием на своей шкуре однажды пришлось. Тогда весь наш рейдовый отряд расколошматили всего трое бойцов, сильно уступавших по силе одному мне. Но когда тебе глаза застилает мелкая мошка, которая забивается в нос, уши, пролезает во все щели брони и кусает, кусает, кусает, особо мечом не помашешь. Наш маг тогда откровенно сглупил, мог бы накрыть всех огненной волной и выжечь гнус. Потеряли бы часть здоровья, зато

крепко начистили тем гадам физиономии, дабы не лезли под руку. А так сами отправились на перерождение, что не так обидно по сравнению с утратой оружия и амуниции. Личной, стоит заметить. Позже мы крепко поквитались с той гоп-компанией, узнав, кто они такие и откуда взялись, к сожалению, их мага трижды взять живым не удавалось, а потом он вообще пропал, явно удалив персонажа, учитывая, что бегали за ними не только одни мы.

Другие посохи оказались существенно проще, кроме тех же 'щитов плотности', правда, чисто воздушных, да ещё меньшего диаметра и небольших накопителей маны, они имели лишь по одному слоту под дополнительные кристаллы и не могли использоваться как холодное оружие. В обмен. Из одного лишь вытащил лишний кристалл с заклинанием 'кислотный туман' третьего ранга, возможно пригодится. Ещё оставил себе четыре самых ёмких кристалла-накопителя маны. Ресурс у них оставался небольшой, но дарёному коню, как говорят — в зубы не смотрят. Пойдут на создание 'кристаллов заклинаний'. Мелкие же накопители выложил на обмен. Из-за малого объёма хранения их ресурс вырабатывается значительно быстрее, чем у крупных кристаллов. Тут они ещё свежие — выгоднее продать или променять.

Осталось рассортировать трофейную бижутерию. ПК-шеры оказались ребятками небедными, и на возможностях усилить себя за счёт различных украшений пальцев сильно не экономили. Однако чего-либо заметно выделяющегося на общем фоне оказалось немного, всего лишь три штуки:

'Перстень Призрака'.
Класс: 'уникальное'.
Вес: 0,0033 кг.
Прочность 420/420.
При активации дополнительный штраф восприятия наблюдателей 65 %.
Дополнительный эффект отвращения внимания от области пространства, занимаемой владельцем.
Расход на поддержание активной маскировки 1 единица здоровья в секунду.
Требуются таланты: 'незаметность' и 'тайное перемещение'.

Увы, невидимости данный предмет не гарантирует, но и штраф накладывает неслабый. К тому же он плюсуется с даруемыми аналогичными талантами и вещами, что особенно

ценно. Пойдёт в экипировку напарницы, её регенерация здоровья позволяет держать активность перстня на постоянной основе, а у меня имеется собственное лучшее умение. Жалко его нельзя ей передать, это я уже проверил.

Вторым ценным приобретением стало совершенно невзрачное тонкое, сильно побитое жизнью

'Кольцо второго шанса'.
Класс: 'уникальное'.
Вес: 0,0014 кг.
Прочность 112/720.
Хранит в себе дополнительный запас здоровья в 280 единиц, передаваемый владельцу в момент опасности для его жизни.

Колечко требовалось предварительно заряжать собственным здоровьем и указывать порог срабатывания возвращаемого запаса. Пока оставил его себе, на турнире может сильно выручить. И последнее, заслуживающее особого внимания:

'Ножной браслет сверхдальнего прыжка'.
Класс: 'уникальное'.
Вес: 0,017 кг.
Прочность 457/490.
Позволяет осуществлять высокие и далёкие прыжки без риска разбиться при приземлении.
Эффект мягкой амортизации удара при падениях с любой высоты.
Расход на осуществление прыжка 1 единица здоровья за каждую дополнительную секунду невесомого полёта (управляемо).
Требуются сила: 100, подвижность: 60.

Благодаря этой штучке можно легко запрыгнуть на стену любого замка, хватило бы запаса здоровья. Увы, долго летать не получится, этот запас отнюдь не безграничен. И о подобных предметах мне прежде не доводилось слышать, хотя информация об особенных 'прыгунах' ходила на уровне слухов. Активировался же 'сверхдальний прыжок' сильным толчком с той ноги, на которой находился браслет. Удобно.

Остальная бижутерия оказалась вполне рядовой, хотя и полезной: увеличение некоторых вторичных характеристик может сильно пригодится, особенно 'ловкости' и 'выносливости'. Подобрав наиболее удачный сет для Фелины, как раз заняв все её

свободные пальцы, часть оставил для себя, выложив оставшееся барахло на обмен. Сходным образом поступил с потрохами животных. Что-то пригодится для своего творчества, но от двух третей имеющихся запасов стоит смело избавляться. Зачем мне столько костей и столько шкур? Хотя нет, некоторые шкуры можно и придержать, если с моими талантами и рецептами пошить из них одежду для леса, она будет иметь значимо большую ценность, чем исходное сырьё.

Рассортировав своё предложение по полочкам, протянул планшет заждавшемуся директору, уже проявлявшего признаки сильного раздражения. Долго ждать он тоже не любил. Когда он изучал список, его лицо временами приобретало удивлённое выражение. Закончив перебирать товары, он протянул планшет до сего момента молчавшей Рикси. Судя по перебрасывающимся взглядам, она приходилась Виталию Юрьевичу близкой знакомой или вовсе родственницей. В общем, мой глаз отметил в них двоих некую общность, обычно возникающую в процессе продолжительного совместного общения. Дева тоже углубилась в чтение, перебирая по планшету пальцами, временами выдавая заметную эмоциональную оценку тому, что она там видела. И только тут до меня дошло, чем же мне удалось их сильно удивить — частями монстров. Не так-то просто их добыть, знаете ли.

— Мы бы хотели выкупить информацию о расположении данжей, где добыто вот это, — Рикси протянула мне планшет с выделенной подборкой из нескольких шкур и кож. — Судя по всему, это найдено в новых местах и мы не располагаем сведениями, чтобы кто-то их других кланов предлагал на продажу аналогичные трофеи или готовые изделия из них. Для нас такая информация гораздо ценнее, чем сами трофеи, — договорив, дева взглянула в мою сторону с большим подозрением и хорошо заметным уважением одновременно, затем на мгновенье переглянулась с директором, найдя в его взгляде полное одобрение своих слов.

— Предлагаю сначала довести прежние дела до конца, и уже тогда вести разговор на счёт дальнейшего, — весьма уклончиво ответил на такое 'заманчивое' предложение, ибо не знал, как сразу от него отказаться, не испортив налаживающиеся отношения. — Информацию я вам, конечно, могу продать, однако велика вероятность, что без моего личного участия получить с неё какую-либо пользу вам попросту не удастся. Более того — есть риск напрасных потерь. К тому же информация могла и устареть, в силу не зависящих от меня обстоятельств, требуется перепроверка.

— Что ж, вы действительно правы, — Виталий Юрьевич снова взял нить переговоров в свои руки. — Если вы пообещаете нам никому больше не предлагать аналогичных ингредиентов животного происхождения и не раскрывать мест, где они были добыты, то с нашей стороны можете рассчитывать на самое выгодное сотрудничество.

Эти слишком затянувшиеся переговоры уже изрядно вымотали меня, потому решил без долгих препирательств согласиться и заключить анонимный договор через систему, благо действие индульгенции не накладывало на меня каких-либо ограничений в его соблюдении, а 'партнёры' об этом прискорбном для себя факте даже не догадывались. После мне, наконец, предоставили выбор желаемого для обмена. Щедро так предоставили, открыв полный доступ в клановое хранилище с предметами для магов. Так, перстни и прочая бижутерия — ничего интересного, максимум 'редкое', хотя есть полезные предметы, заметно прибавляющие родство с отдельными стихиями. Впрочем, больше сотни оно всё равно не вырастет. Накопители вообще не интересны — хватает своих запасов. Кристаллы заклинаний — вот здесь можно основательно покопаться. Впрочем, сильно раскатывать губу не стоило, больше четырёх кристаллов первого ранга предложенные на обмен трофеи не стоили, о чём мне недвусмысленно и заявили. Да и сделано всё это, естественно, было с целью очередной попытки соблазнения такого ценного одиночки, как я. Мол, взгляни, что тебе станет доступно, если всё же вольёшься в наши стройные ряды. Смотри, смотри, пусть у тебя аппетит сильнее разыграется. К тому же явно повлияло моё согласие поделиться информацией, иначе и того бы не предложили. Вот только выбор опять оказался невелик. Да, множество самых разнообразных атакующих заклинаний, в том числе и совсем уж редкие 'земляные'. Редкие потому что не популярные из-за сложностей работы с этой исключительно медлительной стихией. К примеру, в списке попался легендарный 'каменный голем', которым на моей памяти владели то ли двое, то ли трое магов на весь игровой мир. Маны ест — просто жуть, но это не проблема. Окажись этот голем чуть более проворным — цены бы ему не было. В исходном варианте он годится разве только узкие проходы собой закрывать. А для поднятия подвижности земляных созданий требуется вложить в их тело сердце из демонита. Редкий и очень дорогой ингредиент, который так просто не купить. Да и добыть… кое-кому как раз недавно удалось. Впрочем, мне это заклинание не подходило по вполне понятной причине, если только Фелине передать, зато сильно заинтересовали в той же папке 'зыбучие пески'. Чистая

'замедлялка', не наносящая никакого урона. К сожалению, заклинание эффективно действовало лишь на обычной почве и пасовало на камнях или мощёных дорогах. То есть в городах его применять бесполезно. Зато во всех других местах ему не было равных. Ещё повезло встретить кристалл с 'каменной глыбой'. В отличие от большинства других заклинаний оно наносило не стихийный урон, а исключительно физический за счёт механического воздействия на цель материализованного булыжника. Это свойство выделалось особо, дабы пользователь смог учесть действенный эффект заклинания. Есть шанс, что моё 'ангельское ограничение' на боевую магию оно обойдёт. По крайней мере, его удобно применять против укрытий. Разрушаясь, те нанесут урон спрятавшимся за ними, но тут уже я окажусь совсем не причём. Каменюку можно бросать как горизонтально, дабы она хорошенько проредила вражеский строй, так и ронять с высоты, выбивая сидящих за надёжной преградой неприятелей. Следующим выбором стало заклинание сразу двух стихий 'земли' и 'воздуха' под названием 'пыльная буря'. Урона оно тоже не наносило, зато заставляло противников беречь глаза и почти обнуляло их 'восприятие'. Для прикрытия экстренного отступления лучшего средства сложно придумать. Перебирая различные папки в поисках какого-либо варианта магической 'сигнальной сети', которой мне, похоже, принципиально не хотели представлять, ибо сильно сомневаюсь, что у этого клана она отсутствовала в запасах, случайно наткнулся на весьма интригующую надпись 'неликвиды'. Открыв её, обнаружил там помимо действительно неликвидных кристаллов направления крови совершенно неуместное в этой папке заклинание 'Божественная Форма' с припиской: 'предположительно позволяет восстанавливать прочность любых предметов магическим образом'. О чём сразу же и спросил ожидавшего моего выбора директора, передав планшет с открытой вкладкой.

— Пусть будет дополнительным подарком от нас, — через несколько секунд Виталий Юрьевич положил на стол достаточно крупный бриллиант с ехидной ухмылкой на губах. — Возможно, вы найдёте ему какое-либо применение… — с этими словами он подтолкнул редчайший 'кристалл заклинаний' в мою сторону.

Кристалл с заклинанием 'Божественная Форма'.
Ранг 0. Класс: 'божественное'.
Вес 0.0071 кг.
Прочность неразрушимое.
Для удачного восприятия заклинания требуется сила духа: 600.

Идентифицировав кристалл, напоказ скривил лицо, стараясь не выдать при этом своих истинных чувств. Реакция не осталась незамеченной, довольно хмыкнув, директор заметил:

— Если найдёте того, кто сможет воспринять это заклинание и сообщите нам, благодарность окажется поистине королевской. Почему-то верится — именно вам это окажется по силам.

— Даже если найду, то сильно сомневаюсь в присутствии желания у такого игрока вступить в ваши дружные ряды. Да и в любые другие тоже, — немного рассказал о себе как о совершенно постороннем человеке.

— Эх, ну хоть пусть остаётся надежда, мало ли как жизненные обстоятельства сложатся… — вздохнув, ответил Виталий Юрьевич, быстро обменявшись взглядами с Рикси, до этого момента внимательно наблюдавшей за мной.

Чувствую, они сейчас на пару стараются вызнать обо мне всё возможное. Вроде бы мелкие нюансы реакции, а опытные аналитики сделают из них достаточно точный вывод. Хочется верить, что меня им полностью просчитать не удастся. По крайней мере, не в этот раз. Но весь проявленный мной интерес к их предложению они станут тщательно разбирать, проверяя, поверх чего мой взгляд лишь скользнул на мгновенье, а на чём он заметно задержался. Уже не говоря о сделанном выборе. Ради интереса спросил, в какой папке искать 'сигнальную сеть'.

— Неужели в вашем явно богатом арсенале её до сих пор нет? — директор изобразил на лице истинное удивление, хотя ухмыляющиеся глаза полностью выдавали его подлинные эмоции.

— Хочется найти что-то лучше третьего ранга и максимального радиуса действия, — покачав головой, высказал истинную правду, даже не упомянув о полном отсутствии подобного заклинания в моей коллекции.

— С остальным, вы, погляжу, уже определились, так? — спросил он меня.

— Так, — кивком подтвердил своё согласие.

— Сейчас посмотрим… — Виталий Юрьевич взял со стола планшет и быстро пробежался глазами по сделанным мной заявкам. 'Зыбучие пески', 'каменная глыба', 'пылевая буря' всё исключительно первого ранга. Интересный выбор. Значит, недавно смогли дорасти до полной сотни 'силы духа' и полного земляного родства. И сразу же захотелось чего-то новенького из числа малораспространённого, — констатировал он.

Я лишь изобразил на своём лице широкую улыбку, как бы подтверждая его слова. Пусть считает меня чистым магом с упором на воздух и землю, ничего не подозревая о реальном

положении дел. По крайней мере, не свяжет мой нынешний образ с Чёрным Рыцарем, который завтра выйдет на турнирную арену.

— 'Сигнальные сети', причём любых рангов, сейчас пользуются особым спросом и у нас отсутствуют излишки в запасниках. Но специально для вас обязательно что-то найдётся. Не знаю, сможете ли вы воспользоваться им сейчас или чуть позже, только ничего другого предложить не сможем, — с этими словами легко он подкинул в мою сторону крупный тёмно-фиолетовый камень, который я ловко поймал левой рукой.

'Кристалл с заклинанием 'Сигнальная пелена тьмы'.
Ранг нет.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0.038 кг.
Прочность — 12/2750.
Для удачного восприятия заклинания требуется родство со стихией воздух: 90, тьма: 90; сила духа: 165.

Негромко присвистнул, ознакомившись с описанием выданного кристалла. Мало того, что ранг даже не нулевой, его вообще нет по непонятной причине, так и требования запредельны. Годится только для владельцев 'эпических' предметов, сильно повышающих 'силу духа'. Думаю, позже мне предложат воспользоваться имуществом клана и тренировочной площадкой в обмен на какую-либо особенную услугу. Ещё один хитрый ход, дабы крепко привязать к клану ценного игрока. Я бы на их месте поступил аналогичным образом.

Получив и закинув в инвентарь оставшиеся кристаллы, показательно изобразил желание завершить общение, встав из кресла, размяв спину и достаточно невежливо по отношению к хозяевам сделав пару шагов к большому окну. Ночь давно вступила в свои права, однако мне прекрасно были видны даже дальние окрестности замка и стоящая в отдалении стена тёмного леса. Перед самим же замком всё тщательно расчистили, дабы потенциальным злодеям негде было прятаться. Сначала мой взор отметил вдали короткую неяркую вспышку, затем ещё одну чуть сильнее, чем первая. Присмотревшись к тому месту, которое оказалось достаточно далеко на самой границе леса, заметил нечто необычное — в небольшой зоне деревья как будто шевелились, хотя стояло полное безветрие. Подобный эффект возникает во время жары, когда поднимающийся от земли горячий воздух создаёт оптические искажения. В игре все эти мелкие нюансы естественной природы очень хорошо

проработаны. Но сейчас на дворе стоит холодная ночь, да и эффект искажений почему-то локализуется участком метров в сто, может чуть больше. Ещё одна неяркая вспышка едва заметно осветила лес как раз за тем непонятным маревом. А ведь по логике вещей источник света находился не в лесу, а перед ним. И его-то как раз отсюда не видно, а ведь должно!

— Извините, мне вдруг стало интересно, кто у вас проводит за стенами замка активные магические эксперименты в такой поздний час? — спросил я хозяев, внимательно посмотревших в мою сторону.

— Какие эксперименты, о чём вы? — удивлённо спросил директор, и в этот раз его удивление не было наигранным.

— Взгляните вон туда… — указал рукой направление в сторону видимого мне марева, когда Виталий Юрьевич подошел к окну, Рикси тоже встала рядом с нами, и лишь Фелина осталась сидеть в своём кресле, закинув ногу на ногу.

— Густая темнота, ничего не видно, — недовольно поморщился директор и перебросился взглядом с боевой девой.

— Я тоже ничего не вижу, — виноватым голосом ответила та, как будто её кто-то спросил.

— Вон же, посмотрите, там сейчас пару раз сверкнуло, — немного удивился я тому факту, что кроме меня, похоже, никто ничего не видит, и только после вспомнил о своих прокаченных талантах ночного зрения и огромном 'восприятии'.

Стоило заметить, от моих слов не отмахнулись. Директор на пару минут погрузился в себя, с кем-то переговариваясь через амулет, после отмер, и на его лице проявилась самая настоящая тревога.

— Похоже, у нас большие неприятности, — тихим голосом сказал он. — Как же не вовремя они вылезли, кто бы знал…

— Нежеланные гости пожаловали? — понимающе спросил я.

— Если бы просто гости… — громко фыркнул директор. — Портал минуту назад полностью заглох, связь через амулеты работает только в пределах замка, выйти на форумы не получается, как и выйти из игры, можете сами проверить. Есть все признаки заказанного штурма, разве что нет официального оповещения, дабы соблюсти все условности. Но, думаю, оно придёт, как раз когда отряды противника окажутся под самыми стенами. Без прямого вмешательства администрации здесь явно не обошлось. В замке сейчас всего триста бойцов, социалов можно не считать — мясо, — нотки лёгкого отчаяния, проскочившие в голосе, явно показали, что это совсем не наигранно. — Имелась информация о попытке штурма нашей второй крепости, сейчас все основные силы сосредоточены там да ещё в библиотеке. И не

призовёшь их, дьявол! — в сердцах выругался он, сильно стукнув кулаком по ближайшей стене.

— У вас же замок, наверное, как минимум девятого уровня, неужели боитесь не отбиться? — удивлённо спросил его, рассматривая сверху высоту стен и массивность главных ворот, которые в этот момент спешно закрывались на дополнительные засовы.

— Десятого уровня, — поправил меня Виталий Юрьевич. — Всё зависит от того как подготовились наши противники и сколько их там, — тяжело вздохнул он. — Если у них есть штурмовые башни, стены мы не удержим — просто не хватит людей. За непонятной завесой нашим наблюдателям ничего не видно, а послать поближе некого, — тут он с некоторой надеждой взглянул в мою сторону.

— Хорошо, давайте связной амулет, прогуляемся с подругой по округе, устроим вашим гостям при удачной возможности несколько весёлых сюрпризов, заодно и обновки в деле проверим… — задорно подмигнув, ответил ему.

Принять подобное решение оказалось очень легко, ибо в захватываемом замке тяжело спрятаться даже невидимке. Найдут с помощью магии, или просто завалят объёмными заклинаниями, интенсивно работая по площадям, как только прорвутся на стены. Стандартная тактика захвата, сомневаюсь, что идущие на штурм замка маги испытывают дефицит маны. Есть шанс всё здесь затуманить, однако получится хороший такой прокол. Лучше приберечь лишний козырь до более важного момента. Придётся сражаться на стенах совместно с защитниками крепости и получить закономерное шестидесяти процентное ослабление. Сам-то вывернусь, конечно, но есть риск случайно потерять напарницу, она далеко не такая шустрая, как я и огромное здоровье не спасёт. В чистом поле же всегда можно хорошенько развернуться. Да и хозяева нас явно вытурить хотят, не доверяют. Уверен, мне сказали только то, что нужно сказать постороннему. 'Триста воинов'… ага, жди! Думаю, пара тысяч, не меньше. Кто же нас знает, авось ударим защитникам в спины в самый неподходящий момент или что-то ещё сотворим.

— Ворота уже закрыты и забаррикадированы, придётся спускаться со стены па верёвке, — сказала сопровождавшая нас Рикси, директор же остался в башне.

— Обойдёмся без верёвок исключительно своими силами, — ответил ей, схватив на руки заранее предупреждённую Фелину, сильным толчком левой ноги активируя 'сверхдальний прыжок'.

Очень хотелось проверить работу трофейного браслета, а здоровье можно быстро поправить с помощью 'исцеления', благо

удалось полностью залить маной все имеющиеся в наличии накопители. Вот так прямо из замкового двора перемахнул с грузом на руках через высокие стены и внешний ров, благополучно оказавшись снаружи. Сам прыжок обошелся в двести сорок единиц здоровья и при приземлении потерялся ещё полтинник. Увы, браслет не полностью скомпенсировал удар из-за присутствия лишнего груза. Если честно, рассчитывал на худшее, а так даже 'кольцо второго шанса' не проверилось. Получившийся результат всё равно оказался хорош, к тому же имелось реальная возможность докидывать здоровье заклинанием во время полёта и пролететь гораздо дальше… пока маны хватит. Единственный недостаток — принципиальная невозможность управлять скоростью и менять направление полёта. Куда и как сиганул — так и лети.

Быстрый бросок в сторону скопления противника. Почти два с половиной километра по открытой местности, однако, меня никто не заметил. Напарницу пришлось направить в другую сторону, ночного зрения я ей не успел передать, потому сейчас она обуза. Добежал и что же вижу? 'Две штурмовых башни на колёсах, таран и бойцов не менее семи тысяч, сотни четыре магов', - быстро набрал на виртуальной клавиатуре кольца чата, передавая сведения в замок. Кольцо, кстати, мне выдали универсальное не привязанное к клану, через него можно общаться и с другими абонентами, имеющими аналогичный 'мобильный чат'. Для установления контакта требуется соприкоснуться кольцами, тогда новый абонент автоматически попадёт в записную книжку. Увы, работает эта игрушка далеко не везде и имеет предел дальности в дюжину условных километров. Но если между двумя абонентами есть третий, одновременно входящий в список контактов того и другого, то тот выступит в роли ретранслятора. В качестве ответа мне пришло лишь 'понял', и на этом всё. Выдавать инструкции в подобной ситуации совершенно неуместно. Что может сделать одиночка против такой толпы? Разве только немного повеселить перед дракой, а так даже задержать не получится. Пока я считал бойцов, грубо оценивая, сколько среди них одержимых, сверкнул большой портал, из которого появилась третья штурмовая башня и ещё не менее полутора тысяч бойцов. Судя по всему, именно их здесь и дожидались, ибо сразу же после их появления огромное по местным меркам войско пришло в движение. Бойцы хватались за длинные толстые канаты, привязанные к башням, впрягались толкать таран и ждали отмашки со стороны командиров. Несмотря на ночную темноту, проблем со зрением штурмовики

не испытывали, потому никто не путался и не спотыкался.

Мне удалось определить поддерживающего огромный щит скрытности мага, сидевшего наверху одной из штурмовых башен. Не одержимый, но очень-очень сильный, судя по тому, как вокруг него закручивается ставшая видимой мана. С его рук срывались едва заметные толстые спирали силы, разворачивающиеся экраном между войском и замком. Присмотревшись внимательнее, заметил радом с ним ещё дюжину колдунов, прикрытых какой-то дрожащей пеленой. От них в разные стороны тянулись тонкие жгуты проявившейся магической энергии, но больше всего их уходило в сторону замка. В этот момент башня двинулась с места, поддавшись усилиям тысяч тянувших её бурлаков. За ней двинулся массивный таран и другие башни. Земля перед лидером процессии вспыхивала красноватым светом — так работали заклинания, временно упрочнявшие поверхностный слой почвы. Сомневаюсь, чтобы вокруг замка отсутствовали замаскированные ямы, как раз для подобных случаев. Но войско захватчиков заранее приготовилось ко всем возможным сюрпризам. Башни неуклонно набирали скорость, им требовалось как можно скорее преодолеть открытое пространство, пока не начался массированный обстрел из укрытых за стенами катапульт, после чего башни наклонятся, перекинувшись через ров, их верхушка упадёт на стены, выбрасывая многочисленный десант, который потечет снизу по сокрытым внутри лестницам. В моей голове родился подлый план, как можно помешать неизбежному штурму и захвату замка потенциальных союзников. Заклинание 'разрушение неживой материи' бьёт первую башню в основание крепления правого переднего колеса, диаметром более трёх метров и в само колесо, но никакого внешнего эффекта оно не создаёт. Требуется произвести на него дополнительное воздействие, иначе ему хватит и десяти оставшихся процентов прочности, чтобы благополучно доехать до стен. В этот момент наконец-то проснулись защитники замка — с той стороны в нашем направлении вылетели медленные, но исключительно яркие огненные шары, осветив всё под собой. Высокие башни отбросили длинные быстро перемещающиеся тени. Секундой позже мой взгляд отметил, как над головами пролетел огромный булыжник, упав далеко в стороне от людей и башен, не причинив им какого-либо вреда. За ним прилетел ещё один камень, и тоже мимо. Защитники пока стреляли вслепую, зная лишь примерное направление. Этот обстрел натолкнул меня на идею использовать недавно купленное заклинание 'каменная глыба'. На бегу запускаю процесс считывания кристалла:

Внимание! Начат процесс восприятия заклинания из кристалла-носителя.

Процесс восприятия заклинания завершен, кристалл разрушился.

Поздравляем, вы благополучно восприняли магическое заклинание 'Каменная Глыба'. Ранг 1 (справка) 1/10.

Стихия: земля.

Эффект воздействия физический.

При касте происходит материализация над целью камня весом: 0,1 родство со стихией земля*сила духа (кг).

Высота над целью или дальность броска материализованного камня соответствует: 0,01 сила духа*вложенная мана (метров).

Предел вливания маны: 50.

Длительность каста: 20 сек.

Откат: 196 сек.

Затраты маны на каст: 1000.

Дистанция воздействия: неограниченно в пределах дальности 'восприятия'.

Рекомендуется настроить пальцовки и голосовые команды активации заклинания.

Всё хорошо кроме медлительности. В исходном виде заклинание годится лишь против статичных целей. Следовательно, его требуется срочно пробить 'Бустером', иначе в текущей ситуации толку от него не получишь.

'Каменная Глыба'. Ранг 1.

Стихия: земля.

Эффект воздействия физический.

При касте происходит материализация над целью камня весом: 0,33 родство со стихией земля*сила духа (кг).

Высота над целью или дальность броска материализованного камня соответствует: 0,033 сила духа*вложенная мана (метров).

Предел вливания маны: нет.

Длительность каста: 5 сек.

Откат: 66 сек.

Затраты маны на каст: 1000.

Дистанция воздействия: неограниченно в пределах

дальности 'восприятия'.

Вот это совсем другое дело. Стоит заметить — работа с этим заклинанием требует от мага наличия заполненного внешнего накопителя маны, ибо даже той тысячи, которая необходима на материализацию, практически никто их них не имеет в себе. Зато, с максимальным стихийным родством, если посчитать полученный вес камня, то всего один маг способен заменить большую катапульту вместе со всей её обслугой. И время перезарядки весьма близкое.

Отбежав немного вперёд и в сторону от постепенно разгонявшихся башен, отправил свой первый булыжник в полёт. Камень пролетел мимо колеса и даже мимо башни, покатившись по земле, так никого и не зацепив, хотя пришелся впритирку с большим отрядом бойцов. Но система заметила мои усилия подозрительно большой прибавкой:

Родство со стихией земля +30, всего 40.

И только теперь я заметил, что стою на слабо светящейся земле, вместе с ней попав под воздействие укрепляющего заклинания. На меня самого оно никакого действенного эффекта не оказало и даже не запомнилось, просто одновременная активация силы земной стихии в одном месте создало такой эффект. Мои действия заметила не только система, но и маги противника. Сразу четверо выскочили вперёд, подняв над собой светящиеся посохи. Над головами снова пролетело несколько камней со стороны замка, грохнувшись уже совсем рядом с движущейся последней башней, и снова никого не задев. Дождавшись отката заклинания, снова задействовал его. В этот раз глыба заметно подросла, но мне опять не удалось попасть в злополучное колесо. Пять секунд от прицеливания до срабатывания заклинания — многовато для точной стрельбы по движущейся цели. Камень ударил в землю сразу за ним и закатился куда-то под башню.

Родство со стихией земля +10, всего 50.

Родство подросло всего лишь на десятку, хотя я специально встал на светящуюся землю, дабы повторился предыдущий эффект. В ту же секунду со стороны замка прилетало сразу два

удачных 'сюрприза'. Один из них успешно отклонили маги, и он пропахал глубокую борозду в земле, никому не причинив вреда, а со вторым они малость сплоховали, удачно направив его в толпу, бегущую рядом с тараном. Полсотни игроков за пару секунд отправились на перерождение, оставив на земле свои безжизненные тела. Это заставило атакующий авангард вытянуться строго в одну линию, дабы маги смогли эффективнее отклонять прилетающие 'подарки', не кидая их на головы своих людей. К этому моменту процессия набрала приличную скорость, все перемещались уже бегом и следующий залп из замка перелетел, грохнувшись где-то позади растянувшейся процессии. До стен оставалось метров двести, скоро башни войдут в 'мёртвую зону' катапульт, третий раз швыряю свою глыбу, отбежав строго вперёд, едва пелена невидимости прошла за мою спину. Опасно, зато невозможно промахнуться. И всё же мне опять не удалось точно рассчитать необходимое количество маны: перелетев толпу бурлаков, камень упал перед самым колесом, которое через мгновенье наехало на него. Ось с подточенной прочностью не выдержала резкого подскока, колесо отделилось и отпрыгнуло в сторону. Потеряв опору, хорошо разогнанная башня пропахала краем основания по земле, глубоко зарываясь в неё. За счёт набранной инерции её закрутило, и я с ужасом заметил, как она стремительно падает прямо на меня. Высота конструкции составляла не менее двадцати метров, и её как раз хватало, дабы накрыть подлого диверсанта, подобравшегося слишком близко к цели. Про тех, кто её за собой тянул, мне даже и не подумалось. Резко толкаюсь левой ногой, активируя 'сверхдальний прыжок', в этот раз чисто в высоту. Вовремя, в полуметре от меня проносится верхнее основание башни. Мельком отмечаю промелькнувшее мимо перекошенное от ужаса лицо мага с выпученными глазами, крепко вцепившегося в поручень и ещё не понявшего, что произойдёт мгновеньем позже. Сильный удар столкновения массивной конструкции с землёй, треск и грохот, башня разваливается на части, в её отделившийся массивный зад врезается таран, сметая толпу тех, кто толкал башню сзади. За счёт инерции таран разворачивает поперёк движения и об него спотыкается следующая за ним штурмовая башня, подпрыгивая на месте и переворачиваясь в воздухе, чтобы секундой позже грохнуться на землю, рассыпавшись множеством обломков. Я смотрю за этим жутким кошмаром с высоты тридцати метров, не забывая вовремя подлечиться. Последняя башня избежала столкновения, тянущие её бурлаки смогли в последний момент перенаправить её в сторону от образовавшегося завала. Внизу чудовищная мешанина из тел и обломков, в которую сверху

исключительно удачно ложатся сразу три здоровых камня, прилетевших со стороны замка, добавляя неразберихи и хаоса. Ещё один камень едва не сносит меня, разминувшись в каком-то сантиметре, запоздало пробуждая чувство самосохранения. Опускаюсь на землю и прыгаю снова, теперь уже активировав прыжок на дальность, а затем ещё один, дабы оказаться как можно дальше от собственноручно учинённого побоища. Длинных листингов системных сообщений нет, ибо мои действия были направлены исключительно против материальных объектов, потому зачёта убийств и выдачи опыта не последовало. Такая вот несправедливость. Если хочешь получить опыт — побеждай чисто, непосредственно нанося урон противнику. Едва успел об этом подумать, система по-своему решила отметить мои действия:

> Поздравляем, вы получили Великое достижение 'Палка в колесе'.
>
> Своими действиями одиночки вы смогли разрушить надёжные планы исключительно многочисленного противника.
>
> Награда: Слава +15, +30 очков основных характеристик (не распределено), +50 очков таланта (не задействовано).

Приземлившись и снова подлечив себя, взглянул назад. Штурм замка захлебнулся, так и не начавшись, несмотря не то, что атакующие понесли весьма незначительные потери в живой силе, если судить по их общей численности. Хорошо если полтысячи отправились на перерождение, остальные пострадали исключительно морально, кто-то вплоть до грязных штанов. О да, здесь эти мелкие 'нюансы' человеческого естества переданы исключительно хорошо. С цветом и запахом. Последняя штурмовая башня катилась вперёд уже чисто по инерции, разгонявшие её бурлаки и те, кто сидели внутри неё сейчас быстро оттягивались назад в сторону леса. То же самое делали активно выбиравшиеся из-под завала живые игроки, дополнительно прихватывая тела тех, кто уже не мог сделать этого сам, дабы не оставлять мародёрам ценных трофеев. Как это ни странно, настоящего хаоса, как можно было ожидать после всего произошедшего, не случилось, решительное наступление перешло во вполне организованное отступление. Даже прикрывавшие атаку маги быстро сориентировались, и теперь держали щиты над собиравшимися в плотные группы отступавшими отрядами. Продолжающие прилетать со стороны

замка камни уже не играли какой-либо роли, падая то тут, то там, иногда выбивая брызги древесной щепы из оставшейся на ходу штурмовой башни.

'Дальше вы и без нас справитесь', - напоследок отписался в замок, убирая связной перстень в пространственный карман и направляясь в сторону, где меня терпеливо дожидается напарница.

Рисковать в попытке вытащить что-либо ценное из-под завала, где наверняка остались бесхозные трупы, сильно не хотелось. Опять же замковые катапульты периодически роняют туда тяжелые булыжники — можно легко попасть под раздачу. Пусть там могут найтись очередные редкости и ценности, сейчас для меня важнее хорошенько выспаться перед завтрашним турниром, иначе получу совершенно ненужное ослабление. Фелина захотела мне что-то рассказать, когда я нашел её около края леса, но к тому моменту я уже занялся открытием портала к её озеру. Там нас точно никто не побеспокоит до самого утра.

***

Главный замок клана 'Ралисты', круглый зал на самой вершине наблюдательной башни.

Собравшиеся сейчас здесь люди выглядели сильно уставшими. Некоторым из них приходилось бодрствовать уже третьи сутки подряд, получив за это закономерное сильное ослабление. Да и обычное нервное истощение никуда не исчезало. Однако дела клана, идущие в последнее время не слишком-то удачно, требовали держаться и тянуть взваленную на себя лямку, крепко стиснув зубы и вставив спички в глаза, чтобы те не закрывались сами собой. Кто говорит, что руководство может легко свалить всё на плечи подчинённых? Не верьте таким слухам, начальство порой суетится куда активнее, чем работники низового звена. Иначе можно всё потерять практически в один момент. 'Низовики' перебегут к другим, а 'верхушка' останется с носом, а то и вовсе без него — тут уж как повезёт. Именно такое весьма прискорбное событие едва не произошло буквально несколько часов назад. Теперь директорат и несколько лучших специалистов клана собрались здесь, дабы подвести некоторый итог деятельности всего коллектива за последнее время и подумать о ближайших перспективах, которые для них представлялись отнюдь не в радужном свете. Тем не менее, они продолжали оставаться теми, кто они есть, со всеми присущими им достоинствами и недостатками.

— С библиотекой так ничего и не прояснилось? — спросил мужчина, которого тут все назвали Виталий Юрьевич, игрока, облачённого в крепкий латный доспех, с ником Ардост и уровнем 100 над головой.

— Похоже, в этот раз нам подсунули пустышку! — с большим раздражением в голосе ответил тот. — Чтецы раз за разом пролистывают Книгу, меняя дуг друга, но всё без толку. Выскочила парочка кулинарных рецептов 'обычного' класса и на этом всё. Ничего из того, о чём прошла информация, в ней нет, и явно не ожидается. Параллельно нашли в других книгах неплохие рецепты для кузнецов. Хоть какая-то приятная мелочь. За ночь успешно отбили три штурма, потери вполне терпимые, материальную часть удалось сохранить. С рассветом предлагаю свернуть операцию, как абсолютно бесперспективную.

— Поддерживаю! — подал голос другой игрок в чёрной мантии мага, с ником Равен. — Хоть мне крайне неприятно об этом говорить, но есть все основания считать нашу агентуру полностью скомпрометированной. Если 'Клопы' смогли подсунуть нам 'хорошо проверяемые' сведения сразу через три независимых источника, то им известны и другие наши информаторы. Попытка штурма главной крепости, когда мы крайне неудачно распылили свои силы, тому наглядное подтверждение. И мне сейчас сильно хочется узнать, как вам удалось отбить её, не подпустив вражеские силы под стены. Слышал, хорошо выступили расчеты катапульт, стоило бы их дополнительно наградить за меткую стрельбу.

— Уже распорядился, — кивнул своему коллеге Виталий Юрьевич. — Вот только есть некоторые основания считать, что наши катапульты сыграли лишь отвлекающую роль. Главную же скрипку в этой быстро закончившейся увертюре сыграли наёмники.

— Наёмники? — маг сильно удивился, даже подавшись вперёд с блеском явного недоверья во взгляде. — С каких это пор ты, Вить, стал привлекать к нашим делам чужаков?

— В сложившейся ситуации, я был готов позвать на помощь хоть самого чёрта! — недовольно фыркнул тот. — Твоя служба нам хорошенько подгадила, и только вмешательство того игрока позволило избежать неминуемой катастрофы. Если мы сейчас потеряем этот замок вместе со всеми крафтерами, клан быстро развалят.

— Ты сказал 'того игрока', он что был один? — глава клановой разведки изумился второй раз.

— При нём обреталась спутница убер-класса. Десятикратная сотня, да и ещё 'эпичная', если проанализировать его интерес к

модной одежде. Вот она-то нас больше всего изначально и заинтересовала. Рикси сумела затащить его сюда, на пару с ней мы попытались по-быстрому законтрактить его в клан. Безуспешно, увы. Зато контакт на будущее остался, у него есть много интересного, что нам совсем не будет лишним. Да и подруга его теперь никуда не денется. Помнишь же об имеющейся возможности перехвата чужих напарников — дело как раз по твоей специализации.

— Предлагаешь с тем игроком потягаться в толщине бицепса и длине кое-чего другого? — усмехнулся маг в чёрном одеянии. — Надеюсь, та рисованная красотка хоть в моём вкусе?

— Знаешь, если бы не некоторые хорошо известные тебе обстоятельства, я и сам бы повёлся. Настоящая королева с идеальной фигурой. Остальное точно не хуже.

— Про её хозяина что скажешь, ведь наверняка уже всё выяснил на пару с Рикси, может не стоит и пытаться? К тому же ты предполагаешь, что он спас наш замок, — Равен проявил явную заинтересованность, но и осторожности ему было не занимать.

— Спас или нет — просто некому подтвердить. Увы, в этот раз всех подробностей ни про него, ни про его действия выяснить не удалось, — Виталий Юрьевич проявил на лице кислую мину недовольства. — Шифруется он знатно. 'Тень', причём лучше и опытнее всех наших, скрывает и ник, и уровень, назвался наверняка не своим именем. Защита замка ничего не смогла с того стянуть, показав только отсутствие стоящего за ним клана. Уровень прячет напрасно, только лишние деньги зря тратит. Подозрительно, хотя в комплекте с общей скрытностью вполне оправдано. По крайней мере, при неожиданном столкновении сложно быстро прикинуть, что от него можно ожидать. Сам он маг, не так давно доросший до сотни 'силы духа' с явной специализацией на 'воздухе' и 'земле', опять же, если судить по выбору заклинаний. Впрочем, могу ошибаться, и он их брал для своей спутницы или вообще для кого-то третьего. Проговорился о 'героическом классе', а кто у нас из магов есть с таким неприятным отягощением, что-то не припомню?

— У него, скорее всего, магическая 'вторичка', - опытный разведчик сразу определил наиболее вероятный вариант. — С большой вероятностью сильный стихийник-универсал, раз схватился за 'землю'. Её обычно развивают в самую последнюю очередь. В общем, если та парочка действительно остановила штурм, я, пожалуй, не подпишусь на игру против неё. Пусть этим Николай занимается, если тебе так хочется, у него ментала поболее моего будет.

— Хорошо, Рав, но тебе предстоит как можно скорее выяснить про него всю подноготную. Просмотришь записи Рикси и покопаешься в логах торгового терминала. Думаю, твои аналитики сделают работу намного лучше нашей парочки. Напряги своих информаторов, наверняка он уже где-то сумел отметиться. И ещё. Я выдал ему дальнобойный связник. Не наш клановый, а трофей из логова дракона, предварительно сменив идентификатор опознавания и поставив маяк. На весь мир таких всего пара дюжин, потому сможем отследить его перемещения через нашу сеть. Ладно, с этим вопросом пока всё, пора вернуться к нашей главной проблеме…

Глава одиннадцатая

Сложно ожидать от пробуждения по сигналу будильника, опрометчиво поставленного на ранний час чего-либо особо приятного. Даже в мире цифровых иллюзий. Зато весьма специфических для этого мира неприятностей легко и просто:

> Вам не хватило времени для того чтобы нормально отдохнуть.
>
> Внимание!!! На вас наложено ослабление 'Сонливость'.
>
> Все первичные и вторичные характеристики -25 %.
>
> Для возвращения прежних показателей необходимо провести во сне не менее 3-х часов.

Так своеобразно пожелала мне система доброго утра. С другой стороны — сам виноват, не стоило лишний раз отвечать на настойчивые домогательства спутницы. Обошлась бы ещё один день без 'ночного зрения' и 'острого слуха'. Обидно, видите ли, ей было стоять в стороне, когда другие знатно развлекаются в кромешной темноте. Теперь ей хочется получить абсолютно всё, что имеется у меня, дабы всегда быть рядом, принося пользу. И не объяснишь про повышенную опасность 'развлечений', в которые приходится вынужденно влезать, подобное тянет её как магнит железные опилки. Нарушить прямой приказ она не сможет, но уровень её счастья может и упасть, пока не прокачается до предела странная 'эпическая' категория 'Жена'. За вчерашний день она доросла до тридцати двух пунктов. Сильнее всего прочего оказала влияние иллюзорная одежда, дав семнадцать единиц сразу, но и 'подвиги' любящего мужа не остались незамеченными. На турнире ей ничего не останется, как болеть за меня, потому придётся выкладываться не только ради формальной победы. Победы… как-то слишком просто я сейчас об этом говорю. Вот так 'пришел, увидел и победил'. Кто-то из древних полководцев явно имел чрезмерно большое самомнение. Но ему простительно, ибо за ним шло большое войско. А я так вообще сейчас один против всего остального мира. И подобных мне 'победителей' к старту наберётся пара сотен, если не больше. Как же, юбилейный турнир предполагает поистине небывалые призы. Почёт и уважение — это само собой. Потому время не ждёт, требуется успеть приготовить благословенную пищу и набор специальных

конфет, ибо без них мои шансы хотя бы пробиться в финальную часть состязаний будут весьма сомнительны.

Через три часа активной работы всё необходимое уже лежало в закромах и карманах быстрого доступа. Надев чёрную броню, закинув щит за спину, а меч на пояс, открыл портал к ближайшим окрестностям города Ордиг, где сегодня состоится финал турнира. Проверив точку выхода своими чувствами леса, призвал Милли, которая хотела составить компанию Фелине.

— Обо мне ты так и не захотел позаботиться, — дриада надула губки, изображая самую настоящую обиду, после недолгого общения с Принцессой, которая ей, естественно, сразу же захотела похвастаться своими обновками.

Ещё бы и не подначить более сильную соперницу. А мне, естественно, теперь придётся отдуваться.

— Увы, теперь аукцион стал недоступен, — я картинно развёл руки в стороны. — Держи три сотни золотых и десять тысяч серебряных монет, в перерывах прогуляйтесь на пару по городским домам моды, подбери что-либо по своему вкусу.

Фелине же личных денег решил вообще не выделять — обойдётся. Другой раз не станет хвастаться у меня за спиной. Если одолеет собственную гордость попросит у Милли. Стоит заметить, выданная сумма для покупки одежды избыточна. В домах мод можно купить множество красивых и не сильно дорогих тряпок, но там практически невозможно найти вещи с хорошими защитными параметрами. Исключительно с комфортом и привлекательностью, в которой из города особо не выйдешь из-за низкой прочности красивых тканей. За всем остальным стоит идти на аукцион или обращаться к мастерам-портным. Но, в отличие от игроков, неписи для себя запросто могут выторговать друг у друга нечто совершенно необычное, хватило бы монет. Деньги же сейчас не столь острая проблема, если сильно прижмёт — крысы в канализации водятся под любым городом.

> Внимание!!! Вы вошли на территорию крупного населённого пункта, и вам здесь стало немного не по себе.
>
> На вас наложено классовое ослабление 'неприятие города' все первичные и вторичные характеристики -50 %.
>
> Для отмены ослабления покиньте населённый пункт.

Ордиг являлся одним из самых крупных городов мира

'Фантазии' и формально считался миллионником. Естественно, реальное число жителей точно определить невозможно, но размер и количество зданий полностью соответствовало официально заявленному количеству. Здесь на многолюдных улицах хватало спешащих по своим делам игроков верхом на лошадях, часто проезжали разукрашенные кареты богачей, потому чтобы пройти по мостовой требовалось постоянно вертеть головой, дабы не попасть под конские копыта и смотреть под ноги, чтобы не наступить в кучки того, что лошади активно кидают из-под хвоста. Здание городского аукциона, ожидаемо оказалось разрушенным, а в остальном никаких других изменений по сравнению с прошлым годом мой глаз не отметил. Даже 'таможен' на перекрёстках от разных кланов тут нет. Впрочем, этот город и его окрестности считаются локацией для игроков исключительно высокого уровня. Потому цены здесь никогда не отличались особой скромностью, да и местные торгаши весьма привередливы на счёт скупки чего-либо добытого непосильным трудом. В силу подобных обстоятельств, брать город под плотный контроль не имеет особого смысла — вышедшим из кланов одиночкам тут просто нечего делать, а для перехвата нескольких ключевых точек много людей не потребуется.

Добравшись до Колизея, занимавшего сразу несколько кварталов, предъявил свой жетон участника и отметил своих женщин как личных болельщиков у распорядителей турнира, дабы им выделили лучшие места на трибунах. Но сначала пришлось заплатить взнос в две сотни 'желтяков'. Вот так, никакой халявы. Если у тебя нет полной уверенности в своих силах — просто не стоит принимать участие в турнире и тратить такие большие по местным меркам деньги. Призовой фонд складывается из взносов участников, а покрыть расходы удастся лишь тем, кто займёт первые три места. Устроители турнира неплохо заработают и на зрителях. Минимальная цена билета на самые дальние ряды — составляла двадцатка золотом. За первые так и вовсе по целой сотне приходится платить. И, несмотря на высокие цены, свободных мест практически не видно, и это при заявленной вместимости трибун Колизея в шестьдесят тысяч зрителей. Кто стеснён в средствах, но желает посмотреть на лучших бойцов игрового мира 'Фантазии', тот может заказать прямую личную трансляцию. Удовольствие обходится в полсотни серебра, однако не обеспечивает полноценного эффекта присутствия. Телевизор он и есть телевизор.

Где есть соревнования — там имеется и свой тотализатор. К сожалению, в игре строго запрещены любые азартные игры на деньги и сильно ограничены другие способы 'лёгкого заработка',

потому много нажить на ставках не получится. К примеру, прямо сейчас нельзя поставить на выигрыш какого-либо участника турнира в самом финале, благополучно собрав весь банк, если он действительно станет чемпионом. Можно лишь ставить по десятку золотых на отдельные бои, как в казино на 'красное' или 'чёрное'. На трибунах присутствуют агенты, занимающиеся приёмом ставок и выдачей выигрышей. Миллионов так не заработаешь, но удвоить или утроить содержимое кошелька при некотором везении — запросто. Естественно, имеются и теневые букмекеры, ворочающие уже теми самыми миллионами, вот только ни мне, ни моим женщинам с ними лучше не связываться. Да и найти их не так-то просто, нужны налаженные контакты или особые рекомендации.

Сразу же после оплаты взноса меня направили в личные комнаты участников, расположенные под ареной, дожидаться результатов первой жеребьёвки. Я оказался в числе последних, выразивших материальную готовность выйти на арену, потому ждать пришлось недолго. Уже через пятнадцать минут за мной явился распорядитель боёв, позвав к лестнице, выводящей к площадкам поединков.

В первый день турнира продолжался отборочный этап. Даже проиграв один бой можно вполне рассчитывать на успешный выход в одну шестнадцатую финала, который состоится завтра. Главное набрать достаточное для выхода количество очков. За безоговорочную победу, когда твой противник терял здоровье до одной единицы, выдавалось три очка. За техническую победу, в которой соперник не смог подняться после пропущенного хитрого приёма или проведённой техники — два. Если за отведённые пятнадцать минут боя ни один из бойцов не одерживал над другим верх — признавалась ничья, и, соответственно, выдавалось по одному очку каждому. Проигрыш, естественно, не давал ничего. Но мало выйти в финал. Жеребьёвка одной шестнадцатой серии плэй-офф будет проходить по принципу, когда те, кто сегодня наберёт больше всего, столкнутся с теми, чей запас очков окажется минимален. То есть самые сильные бойцы выйдут против самых слабых. Потому филонить сегодня настоятельно не рекомендуется, но и выкладываться по полной программе тоже не стоит.

— На четвёртую площадку выходит Чёрный Рыцарь и Азам Благородный, — пророкотал над трибунами Колизея усиленный магией голос распорядителя турнира.

Сейчас арена разбита на восемь отдельных площадок, бои на которых проходят одновременно. Взглянув в таблицу жеребьёвки,

насчитал там более трёх сотен участников. Естественно, все со всеми не сразятся, каждому придётся провести всего лишь дюжину боёв с тем, на кого указал слепой выбор. Вот мне в соперники сейчас достался самый настоящий рыцарь. Достаточно известный в кругах тех, кто интересуется турнирами. Если мне не изменяет память, он был чемпионом то ли два, то ли три года назад. Сильный и весьма опытный противник. Полный сет красивой латной брони, расписной щит с личным гербом, 'эпическая' секира, всё как полагается. Пока мы дожидаемся представления соперников на других площадках и отмашки судьи, он глотает содержимое какой-то склянки. Я тоже заглатываю парочку конфет собственного приготовления. Соперник сейчас явно сильнее меня, вопрос лишь насколько. Учитывая полученные ослабления и действие всех кратковременных усилителей, моя 'сила' сейчас лишь немного переваливает за две сотни пунктов, а 'подвижность' существенно ниже их. Противник же наверняка имеет аналог моего 'Кольца здорового силача', прокаченный эпический класс персонажа и неопределённое количество наложенных благословений и действующих эликсиров. В критической ситуации придётся накладывать 'Высшую Благодать' и одновременно активировать 'Рыцарский дух', иначе тот просто меня снесёт. Но пока лучше обойтись тем, что есть. Первая схватка — первая проверка того, что я действительно стою как силовой боец. Да и Азам не сразу станет показывать весь свой потенциал.

Мои крайние размышления оказались принципиально ошибочны. Едва мелькнула отмашка судьи к началу поединка, Азам забыл о своём благородстве и вместо положенного приветствия перед началом схватки и стремительно бросился ко мне. Разделявшее нас расстояние он преодолел за секунду, но моё тело сработало ещё быстрее на одних рефлексах, реагируя единственно верным образом. Ещё за мгновение до его броска сильно заныло между ног — так сработало 'боевое предвидение', обозначая, куда придётся сокрушительный удар секиры. Подлый удар снизу вверх парировать щитом невозможно, увернуться тоже непросто, броня в этом месте имеет слабину, хорошо защищая лишь от ударов сверху вниз. Рефлекс оказался быстрее разума, падаю с поворотом на левый бок, выставляя правую руку с клинком в сторону надвигающегося противника. Секира просвистывает в каком-то миллиметре от моего забрала, едва не цепляя его. Не встречая массивной преграды, набравший скорость Азам несётся вперёд, исключительно удачно насаживаясь на мой меч, нашедший щель между пластинами брони, прикрывавшими нижнюю часть его торса. Резкий рывок, оружие вырывается из

моей руки, войдя в тело рыцаря по самую рукоять.

Поздравляем, игрок Азам Благородный 100 погибает от вашей руки.

Вами получен опыт: 100 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Ошарашено смотрю на появившееся перед моим взором системное сообщение и безжизненное тело, упавшее рядом, из которого вытекает тёмная струйка крови, быстро впитываясь в песок. 'Как же так?' — мысленно спрашиваю себя, вспоминая о том, что на турнире принципиально нельзя погибнуть. Однако валяющийся под боком труп недвусмысленно говорит об обратном. Поднявшись на колени, вытащил из мёртвого тела свой меч. Подбежавшие к нам судьи пытаются что-то у меня спросить, но я их просто не слышу, до сих пор пребывая под большим впечатлением. Подошли ещё двое судей в белых мантиях, один из которых опустился на колени перед поверженным рыцарем и положил на его тело свои руки. Через несколько секунд тот поднялся на ноги, внимательно взглянув в мою сторону, и громко сказал всем присутствующим:

— Сработал ограничитель предельной боли в капсуле. Поздравляю, Чёрный Рыцарь, чистая победа!

Судьи отступили к краю площадки, и над Колизеем громко прозвучало сообщение о завершении поединка моей безоговорочной победой. Перед спуском в личную комнату для подготовки к следующему поединку, меня придержал судья, определивший причину гибели Азама.

— Ваши законные трофеи с тела возродившийся соперник имеет право выкупить обратно по определённой доверенным городским оценщиком стоимости, кроме одного предмета по вашему личному выбору на память о сей славной победе. В случае его согласия, вы получите причитающиеся деньги за остальное в течение шести часов.

— А если он не согласится на выкуп? — вопрос был совсем не праздным, ибо мне не сильно верилось в объективность цены, предложенной тем оценщиком.

Нет, она-то как раз и отразит реальную стоимость, которую озвучат Азаму. Вот только сомневаюсь, что мне достанется хотя бы треть от запрошенных с него денег. И ещё вопрос — наберётся ли у него необходимая для выкупа сумма или вообще появится ли желание её платить, а не подать на организаторов в суд. Вряд ли он его выиграет, однако дело может надолго затянуться.

— Турнир гарантирует сохранность материальной части выходящих на арену бойцов за исключением подобных форс-мажорных случаев. Не выставлял бы он ограничители — перетерпел несколько минут. Тем более рыцарь. Потому вы получите достойную денежную компенсацию в любом случае, — да уж, передавать выпавшие ценности, отказываясь от возможности ещё немного подзаработать на чужом горе, организаторы турнира явно не намерены.

Но и спорить с ними сейчас не с руки, ибо моя цель сейчас далека от простого заработка на трофеях. Хотя я бы не отказался от ещё одного 'эпического' колечка, ибо уже осознал разницу между собой нынешним и настоящим рыцарем. Преодолеть семь метров разделяющего нас расстояния всего за секунду, попытаться провести сокрушающий восходящий удар практически без замаха, вырвать клинок из руки, пусть и за счёт инерции тела: такое возможно, если 'сила' и 'подвижность' соперника превосходила мою почти на сотню пунктов. А это реально много. И верить, что подобный соперник мне здесь больше не встретится или с ним также сильно повезёт как-то неправильно.

Пока отдыхал в личной комнатке, прямо скажу более всего похожей на маленькую монашескую келью без окон, где кроме скромной лежанки и тумбочки и отхожего закутка за занавеской ничего не поместится, тщательно разбирался с таблицей жеребьёвки. Впереди у меня два относительно простых боя — соперники явно впервые вышли на турнир, да и рыцарей среди них нет, вот дальше… Поединок с чемпионом прошлого и позапрошлого годов Велием Блитстательным не предвещает ничего хорошего. Свести бы его вничью — на большее пока не стоит рассчитывать. И даже для этого придётся сильно постараться.

— На вторую площадку выходит Зарева Юркая и Чёрный Рыцарь, — объявили начало следующего поединка с моим участием.

'Надо же, какая шустрая баба!' — промелькнула мысль подлинного восхищения.

Изучая таблицу поединков, не обратил внимания на добавку к нику очередной соперницы, а зря. Эту прожженную стерву знает наверное половина мира 'Фантазии'. Кто-то ей восхищается, а у других при упоминании её сводит скулы от презрения или вовсе — отвращения. Когда-то она руководила крупным кланом амазонок, занимавшимся организованным разбоем, ПК, и другими непотребствами. Симпатичных мужиков так и вовсе третировали при первой возможности. Вскоре это всем прочим

сильно надоело и её вместе с остальными зарвавшимися бабами хорошенько опустили, ещё до захвата кланов корпорантами. Долго никто их них не мог вылезти из 'детского сада'. Но дамочка не отступилась и снова выбралась из грязи, отвоевав себе жизненное пространство исключительно за счёт собственного упорства. Вот теперь и до чисто мужских турниров добралась, дабы опять громко заявить о себе. И поединок с ней лёгкой победы не обещает. Облачена она в простой с виду кожаный доспех, шлема на голове нет, огненно рыжие волосы забраны в тугой хвост, свисающий ниже спины. В качестве оружия в её руках поигрывает боевой хлыст, на конце которого выделяется светящийся красным набалдашник. Короче, пропускать удар категорически не рекомендуется даже с моим доспехом, и при этом стоит внимательно следить за ногами, ибо такое оружие идеально для проведения подлых подсечек. На боку у дамочки висит длинный тонкий кинжал. И если рыцари делают упор на 'силу', то Зарева не зря имеет приставку 'Юркая'.

Отмашка судьи и я уже спиной чувствую, куда придётся удар хлыста через пару мгновений. Движение вбок и полшага вперед, щит вверх, прикрыть голову. Хлыст со свистом разрезает воздух в том месте, где я должен сейчас находиться. Стоять нельзя, резко контратакую замешкавшуюся соперницу. Не ожидавшая с моей стороны столь завидной проворности Зарева не успела разорвать дистанцию, однако уверенно заблокировала клинок древком своего хлыста и захотела воткнуть в мою глазницу мгновенно выхваченный кинжал. Но мечом я обозначил лишь обманный замах, хорошо представляя, куда стоит переместить щит, главный удар она прозевала, получив бронированным носком латного сапога в голень. Громко вскрикнув от резкой боли, женщина упала на песок, попытавшись сразу же вскочить, но подняться ей не позволил чёрный клинок, неожиданно упершийся в её неприкрытое горло.

— Победу на второй площадке одержал Чёрный Рыцарь! — разнеслось над трибунами Колизея несколько секунд спустя.

Уходя с площадки, спиной чувствовал прожигающий взгляд побеждённой, но не сломленной соперницы. Не хватило ей опыта именно турнирных боёв, когда важна буквально каждая мелочь. Наверняка ведь долго тренировалась против бойцов в полном латном доспехе с типичным для них оружием. Однако прозевать удар ногой в голень в самом начале схватки — это верный показатель изначальной недооценки противника. Хочется надеяться, что в финале мне с ней столкнуться не удастся.

И снова мандражирую над таблицей вместо законного отдыха. Две скорых победы как бы намекают — третий раз может

произойти неожиданная осечка там, где её никто не ждёт. Эх, жалко нет здесь успокоительного эликсира для нервов. Отхлебнул из фляги пару глотков 'Животворящей воды'. Дополнительной прибавки к статам не произошло, ибо 'Благословение жизни I степени' уже получено, зато немного расслабился. К чему переживать, что случится — то случится. Вытряхнул из головы все лишние мысли и просидел до очередного вызова с глупой улыбкой на лице, пусть её никто и не видел. Выходил на поверхность спокойный как отожравшийся кроликами удав.

Четвёртая площадка и совершенно незнакомый соперник. Открытое молодое лицо, кожаный плащ, прикрывающий лёгкую кольчугу, и пара кривых сабель в руках.

— На четвёртую площадку выходит Деруг Карамит и Чёрный Рыцарь, — объявили во всеуслышание.

Очередной соперник явный мастер скорости. Доспехи ему только мешают. Но его оружие слабовато против тяжелой брони. Однако удары кривых сабель лучше не пропускать — кто знает, какой сопутствующий урон они могут наносить. Ещё мне сильно не нравится красная с коричневыми прожилками окантовка вокруг него. Злостный ПК-шер и одержимый демоном одновременно. Следовательно, можно предполагать всяческие неприятные сюрпризы.

> Нейтрализовано скрытое магическое ослабление II класса 'тяжесть конечностей'.
>
> Нейтрализовано скрытое магическое ослабление II класса 'сильное головокружение'.
>
> Нейтрализовано скрытое магическое ослабление II класса 'нервный тик'.

Едва судья подал команду к началу схватки, противник применил подлую магию. Но амулет на моей груди полностью заблокировал её воздействие. Воспринять заклинания всё равно не удастся за счёт срезанного ниже двухсот единиц 'восприятия'. Но сама попытка использовать запрещённую магию мгновенно взбесила меня, заставив вложить в стремительный рывок максимум силы, свалив в боевой транс. Деруг явно не ожидал столь резкого развития ситуации после своего колдовства. Я должен был потерять несколько секунд, чтобы прийти в себя после получения серии ослаблений, а вместо этого чёрный клинок чиркает под его подбородком, а сокрушительный удар щита отбрасывает за пределы размеченной площадки. Упавшее тело окропляет красненьким песок и не подаёт признаков жизни,

хотя видимая мне полоска здоровья держится на одном волоске. К нему подбегает судья, дабы засвидетельствовать поражение. Над трибунами снова гремит голос, оповещающий о моей скорой победе.

С трёх поединков восемь очков — очень хороший результат. Перед отдыхом выклянчил у судьи обновлённую турнирную таблицу, где обнаружил себя в числе тройки лидеров отборочного тура. На первом месте находился мой следующий соперник, имевший на одно очко больше. Попытавшись успокоиться, едва не заснул.

— На первую площадку выходит действующий чемпион Велий Блитстательный, не проигравший за два последних года ни одного поединка, и его таинственный соперник Чёрный Рыцарь, уже показавший себя опытным бойцом, — в этот раз комментатор позволил себе сказать несколько больше чем обычно.

После отмашки судьи Велий не бросился на меня как ошпаренный, оставшись стоять на месте и дожидаясь моего рывка. Стоял и спокойно рассматривал меня. Я тоже никуда не спешил, оценивая на глаз его экипировку. Местами темненный, местами серебрёный латный доспех с завораживающими глаз рисунками из тёмно-голубого почти синего мифрила. Этот материал немного уступает адаманту и демониту в прочности, зато превосходит эти металлические субстанции по весу и гибкости, плюс на него возможно наложение различных упрочняющих магических конструктов ради достижения эффекта неразрушимости. Его меч же, судя по яркому блеску, выполнен из адаманта. На круглый средний щит с прямым синим крестом посередине пошло радужное дерево, и где только добыли такой широкий спил, по краю окантованный 'красным железом' — сильно изменой магией медью со своим интересным свойством крепко приклеиваться к другим металлам. Над шлемом рыцаря развиваются красивые перья из хвоста райской птицы, окончательно дополняя выбранный образ. И напротив такого восхитительного красавца сейчас стоит совершенно непонятная фигура в чёрном доспехе, с таким же чёрным щитом и мечом.

— Почему-то мне кажется наше столкновение далеко не первое, — громко выкрикнул он из-под опущенного забрала.

Эффект неизвестности сделал своё дело, соперник решил заговорить, проявляя завидную осторожность перед началом схватки. Я же решил благоразумно промолчать, всё равно он не опознает меня по голосу. Скрещивать клинки нам действительно приходилось, правда, это было так давно, и он мог просто забыть некоего начинающего паладина Драза. И раз гора не идёт к

Магомету, то ему ничего не остаётся, как подойти к ней. Неторопливо и вальяжно, как на прогулке. Только красивой дамы, ведомой под ручку, сейчас не хватало. Первый обмен ударами ничего не дал, даже почувствовать силу соперника не удалось. Он легко отвёл щитом мой выпад, я играючи уклонился от замаха его клинка. Второй обмен ударами прошел точно также. На третий раз я обозначил обманный выпад в ноги с переводом восходящего удара в корпус. Соперник купился на едва заметную дыру в защите — я просто не успевал прикрывать щитом голову при завершении атаки, и произвёл стремительный удар с одновременным толчком щитом. Именно такой реакции я от него и ожидал, позволив его клинку задеть вскользь мой шлем, дабы зайти за спину, воспользовавшись инерцией тел. Сильный пинок в бронированную задницу заставил его пробежать три лишних метра, после чего он впал в боевую ярость, стремительным рывком кидаясь на меня, мгновенно позабыв о прежней осторожности. Сейчас медленные секунды играют против него, потому постоянно рву дистанцию, не позволяя войти в клинч, где он меня быстро задавит. Уворот, нырок, прыжок в сторону — даже не пытаюсь парировать его сильнейшие удары, направленные в то место, где мгновением назад находилось моё тело. Нырок в ноги, сияющая полоска меча проносится в сантиметре над головой, зацепить противника не удалось, он высоко подпрыгнул на месте, перекат по земле, подскок и сразу же прыжок назад, закручивая одиночное сальто через голову — едва-едва успел разминуться спиной с росчерком блистающего клинка. Второй раз повторить хитрую связку мне не дали, крепко приложив щитом в грудь, отчего моё тело пролетело по воздуху несколько метров, а полоска здоровья просела сразу на три четверти. 'Вот это силища!' — подлинное восхищение не помешало уйти в перекат, благополучно уходя от добивающего удара с попыткой зацепить ноги противника. Хоть на это и не рассчитывал — попытка полностью удалась, завалив замешкавшегося Велия на землю. Мы вскочили на ноги практически одновременно, но я успел чуть раньше его, со всей дури засадив щитом в забрало и отправляя его тело в недолгий полёт. Вовремя активированный 'рыцарский дух' на пару минут удвоил все мои статы, и это оказалось весьма вовремя. Взгляд заволокла красная пелена боевой ярости, прыжок вперёд к встающему на четвереньки сопернику, он удачно блокирует выпад моего клинка своим мечом и собирается прыгнуть мне в ноги, но пропускает ещё один удар щитом, в этот раз нижней кромкой точно в затылок. Прошел крит, его полоска здоровья резко упала вниз, и встать он смог далеко не сразу.

— Произошло поистине невероятное событие! — громкий голос комментатора переполняли сильные эмоции. — Впервые за столь долгое время кому-то удалось не просто продержаться несколько минут против Велия Блистательного, но и разложить его самого по земле! Победителем на первой площадке признаётся Чёрный Рыцарь!

Притихшие на несколько мгновений трибуны Колизея взорвались громкими криками, свистом, вниз полетели монеты, преимущественно 'белые', но мой всё ещё немного затуманенный взгляд отметил и частые золотые блёстки, иногда падающие в песок. Идущие на других площадках поединки временно приостановились, хотя мне опять же удалось отметить, как секундной заминкой своего соперника удачно воспользовалась Зарева Юркая, обвив его шею плетью и резким рывком к себе сбивая с ног.

Когда шум и поток монет с трибун немного поутих, с песка поднялся заметно помятый Велий, криво отсалютовав мне своим сверкающим клинком.

— Встретимся в финальном поединке, и тогда-то ты поймёшь, Чёрный, что сейчас произошло лишь досадное недоразумение, — крикнул он мне, медленно направляясь к лестнице, ведущей в личные комнаты под ареной.

Недоумённо пожав плечами, направился за ним переваривать навалившийся на меня тяжелый откат. И опять свербела тревожная мысль — противник ведь ни разу не применил какого-либо особого приёма, ни одной стремительной связки, которых хватает в запасе у рыцаря. Потеряв душевное равновесие из-за пропущенного пинка, он вышел из себя и попытался задавить лишь голой мощью. Всё же его 'подвижность' раскачена не до самого предела, иначе бы смог меня дожать — хоть один полезный вывод из этой неожиданной победы. Но подобное обстоятельство он обязательно учтёт, приняв специальный эликсир или взяв у кого-то на время 'эпический' усилитель. Наверняка для него распорядители сделают изрядную скидку. Впрочем, его ведь сейчас наверняка одолевают аналогичные мысли, ибо моего потенциала он тоже не смог определить, считая, что самое-самое приберегли для финала, когда уже нечего скрывать и нечего терять. Ведь именно так дело-то и обстоит.

Последующие поединки слились для меня практически в один, сильно похожий на какой-то странный сон. Откат неожиданно перешел в какую-то необычную форму апатии. Апатия перешла в тоскливое безразличие. Затем мысли разбежались по углам, откуда категорически не желали

показываться. Тело опять работало исключительно на одних рефлексах, оказавшихся весьма эффективными, особенно в связке с 'боевым предвидением'. Постарался хорошенько запомнить это состояние, изредка посещавшее меня ранее, дабы входить в него уже по собственному желанию. Разум бесстрастно отмечал, что выходящие против меня соперники боятся. Репутация победителя нынешнего чемпиона сделала своё дело. А страх в поединке далеко не лучший помощник. Он держит в постоянном напряжении, заставляя совершать ошибки. Расфокусированный взгляд и отрешенное состояние сознания позволяло подмечать самые мелкие оплошности противников, мгновенно наказывая за них. Результат не заставил себя долго ждать, хоть 'чистых' побед больше не случилось, однако две ничьи по времени и ни одного поражения — весьма достойное продолжение серии поединков. Зрители на трибунах явно ждали от меня большего и иногда после объявления результатов поединка разражались громким свистом. Впрочем, освистывали не только меня одного: Велий Блистательный тоже проявлял завидную осторожность, и его серия чистых побед сменилась обычной рутиной. Сейчас уже определившиеся фавориты турнира старались экономить зелья, ибо до окончания турнира, удерживающимся на дистанции участникам нельзя покидать личных комнат. Даже на трибуне не посидишь, дабы посмотреть за поединками будущих соперников и заранее подобрать к ним подходящие отмычки стратегии или отбойные молотки тактики. Внешние каналы связи на всей территории Колизея надёжно заблокированы, выйти на форумы не получается. Встречаться со своей группой поддержки тоже нельзя. Всё общение исключительно через распорядителей. Такие жесткие правила заставляют участников тщательнее планировать свои ресурсы и не спешить выкладываться по полной программе.

В завершающем сегодняшний марафон поединке мне снова попался одержимый игрок, едва не испортивший мою безупречную боевую репутацию. Двухметровый боец сверхтяжелого класса, вооруженный внушительным молотом и штурмовым щитом. Ник Равашан Галнет совершенно незнакомый, дополнительных приставок к нему нет — явный новичок, хотя неопытным его сложно назвать. Его золочёный панцирь с проявившимися на нём глубокими царапинами должен весьма прилично весить. Сразу видно — все доступные очки характеристик им вложены исключительно в 'силу'. Наверняка и дополнительные усилители присутствуют, поднимая её выше всех допустимых пределов. Вот только зачем он связался с тварями Бездны? Ответ на этот вопрос пришел сразу же после отмашки

судьи. Кто сказал, что танки не летают? Изумление пробилось даже сквозь состояние общего безразличия, когда внушительная туша, размазываясь, с места резко взмыла в воздух, чтобы через полторы секунды попытаться обрушить на мою голову сокрушительный удар молота. Закрываться щитом бесполезно — продавит за счёт силы и инерции тела, попытаешься уклониться — крепко получишь щитом с выступающим посередине заострённым набалдашником. Падение и перекат, разворот на месте, сильный рубящий удар с оттяжкой клинка в открывшуюся спину противника — на его золотистом панцире появляется очередная царапина, а сам он делает лишь два шага вперёд, благополучно удержавшись на ногах. Проявившаяся полоска здоровья над его головой сократилась наполовину, но сразу же резко прыгнула до максимума — наглядный эффект применённого целительского заклинания. Попытка ещё разок 'похлопать' его по спине провалилась — он быстро развернулся на месте и парировал мой выпад щитом, одновременно проводя опасный замах молотом, заставляя отпрыгнуть назад.

Частично нейтрализовано скрытое магическое ослабление I класса 'сильная хромота'.

Частично нейтрализовано скрытое магическое ослабление I класса 'ослепление солнцем'.

Частично нейтрализовано скрытое магическое ослабление I класса 'липкие путы'.

Внимание!!! Получено ослабление 'лёгкая хромота'. Основная характеристика 'подвижность' -33 %, продолжительностью 1 час.

Внимание!!! Получено ослабление 'солнечные блики'. Восприятие движений -42 %, продолжительностью 15 минут.

Внимание!!! Получено ослабление 'тонкие путы'. Вторичная характеристика 'ловкость' -25 %, продолжительностью 30 минут.

Одновременно с магической атакой последовала попытка решить исход битвы одним пробивающим ударом. Сильный толчок левой ногой активирует 'дальний прыжок' и я взмываю на три метра вверх, чтобы в следующее мгновение обрушиться на оказавшегося точно подомной противника, ещё не сообразившего, куда я неожиданно исчез. 'Боевая ярость', 'рыцарский дух', я активирую все доступные мне кратковременные усилители, вкладывая максимум силы в один единственный сокрушающий

удар. Шлем противника брызгает во все стороны осколками, приняв на себя основную часть разрушительной энергии, но и остатков хватает для того чтобы разбить голову. К моему глубочайшему сожалению она не лопается как перезрелый арбуз, но здоровье тяжеловеса слетает до критической единицы, да и сознание надолго покидает его. Чистая победа!

Что-то подозрительно долго говорит комментатор, а я его практически не слышу, с трибун опять обильно падают монеты, красиво завершенный поединок им сильно понравился. Убрав меч и повесив щит за спину, я неторопливо направляюсь к лестницам, переваривая нежданно навалившийся тяжелый откат. На сегодня достаточно приключений!

Впрочем, побыть в одиночестве и размышлениях мне не позволило неожиданное появление на пороге моей утлой каморки главного распорядителя турнира в белоснежной мантии со свёрнутым свитком пергамента в руках.

— Извините, что прерываю ваш отдых, однако от других участников турнира на вас поступило несколько жалоб с высказанным подозрением в использовании магии, — бесцеремонно заявил он, глядя на меня сверху вниз.

Я привстал с лежанки, показав знак рукой, чтобы он продолжал говорить.

— Не желаете ли вы предъявить свои характеристики, дабы подтвердить беспочвенность подобных обвинений? — похоже, распорядитель так и не догадался, что сморозил откровенную глупость.

Кто же в здравом уме здесь полностью раскрывается перед другими, пусть и распорядителями турнира? Кстати, он ведь живой игрок и запросто может оказаться весьма пристрастным.

— Есть ли у вас какие-либо веские доказательства, помимо заявлений отдельных неудачников? — отсмеявшись, спросил его.

— Доказательств нет, однако многие уважаемые люди считают некоторые продемонстрированные вами на арене приёмы совершенно не соответствующими известным возможностям рыцарского класса, — тот похоже не собирался отступать от своего мнения.

— Разве это моя проблема? — добавил в свой голос нотки искреннего удивления. — Мне ли вам напоминать о том, что бездоказательные обвинения нередко оборачиваются крупными убытками как денежными, так и репутационными? К примеру, вы бы могли попытаться предъявить мне хотя бы нечто подобное…

Быстро залез в архив системных сообщений, выводя перед собой логи крайнего поединка и передавая их распорядителю

через касание его руки. Естественно, предварительно удалив оттуда некоторые строки, связанные с активацией собственных умений.

— Смотрите внимательно, что можно принимать в качестве жалоб, а не ссылаться на галлюцинации 'уважаемых' людей, которые, по моему мнению, и вовсе не заслуживают уважения.

— Почему же вы не подали своей жалобы? — неожиданно спросил он удивлённым тоном.

— А зачем? — в моём голосе проявились нотки едкого сарказма. — Благородное оружие в умелых руках оказывается выше любой подлой магии. Мне ли это говорить главному распорядителю турнира с громким названием 'Честное Оружие'? — с этими словами протянул ему для попытки опознания свой меч в качестве своеобразного 'жеста доброй воли'.

Распорядитель имел хорошо прокаченное 'распознавание', но и ему потребовалось несколько попыток, дабы узнать его реальные характеристики. Нынешние требования 'эпического' меча к 'силе' владельца в сто единиц и к его 'подвижности' в девяносто восемь говорили сами за себя. Магов с такими физическими статами официально не встречается, а если зайдёт разговор об одержимости, то у меня вполне найдётся, чем можно крепко стукнуть по его аргументации. Уж поиграть на этом поле всячески не откажусь, имея очень убедительный аргумент под названием 'развоплощение', которое не грех будет и продемонстрировать, сославшись на действие редкого артефакта. Но распорядитель и сам вовремя почувствовал под ногами тонкий лёд, решив пойти на попятную:

— Думаю, выдвинутые против вас обвинения абсолютно беспочвенны, — заявил он, хотя ноток довольства в его голосе явно не чувствовалось, скорее — наоборот. — Сейчас вас посетит мой заместитель, дабы уладить некоторые финансовые вопросы, связанные с сегодняшними событиями.

За сим гость пожелал откланяться и быстро покинул меленькую келью. Но уже через пять минут меня побеспокоили вновь. В этот раз явился не игрок, а непись. Типа такой тонкий намёк — многого выторговать у него не удастся — проще сразу соглашаться со всем, что предлагают. Но я-то хорошо помню о некой девчонке, сумевшей получить в 'детском саду' редчайший талант 'общение'.

— Первым делом у нас идёт закрытие вопроса зрительских симпатий, — начал разговор зам главного распорядителя по финансовой части, после того, как я указал ему присаживаться на лежанку рядом с собой. — Поздравляю, некоторые ваши победные бои понравились зрителям, и они решили вас отблагодарить,

отдавая дань старой турнирной традиции осыпания победителя монетами. Смею заверить — у вас появились многочисленные почитатели, и завтра вы можете ещё не один раз порадовать их. Итак, за вычетом десятой части обязательных городских сборов вам причитается две тысячи двести сорок три золотых и тридцать семь тысяч пятьсот двадцать монет серебра. Забирайте свои деньги, — он протянул мне свою руку для проведения платежа.

Отметив, что озвученные сумы благополучно упали в мой инвентарь, задал второму гостю вполне ожидаемый им вопрос:

— Это ведь не единственный вопрос, ради которого вы сейчас пришли ко мне?

— Да, — спокойно ответил тот. — Ещё нам предстоит уладить трофейный вопрос, образовавшийся в результате форс-мажорного случая в вашем первом поединке. Держите список вещей вашего соперника для выбора полагающегося памятного подарка.

Ещё одно касание руки и передо мной раскрывается большой лист текста. Стоит отдать должное организаторам турнира — описания представлены полные, а не только одни названия предметов, как я поначалу ожидал. Вместе с описанием присутствовала и примерная оценка стоимости. А вот тут мои сомнения полностью подтвердились — эта оценка оказалась сильно заниженной. Ну не может 'эпическая' секира, прокаченная до восемьдесят девятого уровня, стоить всего триста десять золотых. Ещё до всех последних событий и ограничения доступа широких масс к аукциону цена подобных предметов гарантированно превышала тысячу. Близко к предложенной цене могла стоить та же секира, но нулевого уровня, только-только вышедшая из рук изготовившего её мастера. С остальными предметами ситуация полностью аналогичная — налицо явная попытка выставить меня дураком. Причём — полным. Дело ведь даже не в деньгах, а в отношении. Но перед продолжительным спором стоит действительно что-то выбрать, позволяющее несколько повысить свои шансы на победу в финале. Бижутерии у моего незадачливого противника оказалось немало. Ему пришлось занимать все пальцы на руках, запястья, шею и даже оба уха. Упор явно делался на ловкость, выносливость и регенерацию здоровья. Но с 'эпическими' усилителями у него дела обстояли неважно. Один, поднимающий 'жизнь' на восемьдесят два процента, а второй, более всего заинтересовавший меня вот этот:

'Серьга Молниеносного Броска'.
Класс: 'эпическое'.

Вес 0,003 кг.

Прочность: неразрушимое.

Уровень 94. Опыт: 94246/95000.

Подвижность: +(уровень предмета)%; ловкость: +(уровень предмета)%.

Дополнительное свойство: скорость передвижения по твёрдым поверхностям +75 %.

Кстати, официально оценён этот предмет всего в полторы сотни 'желтяков'! Я рыдаю, господа присяжные заседатели. И в этот момент ко мне пришла идея, как можно выставить дураками и оценщиков и организаторов.

— Уважаемый, могу ли я сам передать все эти вещи Азаму Благородному лично? — спросил ждущего моего выбора зама по финансовой части.

— Увы, подобное процедурой получения компенсации не предусмотрено, — сразу же ответил он, прекрасно догадавшись, в чём кроется подвох.

— А если я официально отказываюсь от компенсации и делаю такой своеобразный жест доброй воли? — вот и попробуй против этого что-то возразить.

Клерк изобразил задумчивость, очевидно перебирая имеющееся у него инструкции и ничего не находя в них для подобного случая. И действительно, сложно предусмотреть, что потенциальный выгодополучатель, я, то есть, вот так запросто откажется от полутора тысяч 'желтых', которые ему решили кинуть куда более предприимчивые товарищи.

— В таком случае вы находитесь полностью в своём праве, — лицо клерка исказила крайне недовольная гримаса, но мой аргумент оказался не убиваемым. — Подождите несколько минут, Азама пригласят сюда для передачи предметов. Но мы будем вынуждены строго проконтролировать, что она прошла без ошибок, — с этими словами он передал мне весь обменный фонд и вышел из комнаты.

Его возвращения пришлось долго ждать. Обещанные 'несколько минут' превратились в пару часов, я едва не заснул от скуки. Зато пересмотрел системные сообщения проведённых поединков, пытаясь примерно оценить потенциал завтрашних соперников. Если закрыть глаза на некоторые моменты, то всё не так уж и плохо, как казалось поначалу. Главное — не подставляться по глупости. И когда мне удалось убедить себя воспринимать завтрашний финал с оптимизмом, мой покой снова нарушили. В этот раз в маленькую каморку втиснулись трое: главный распорядитель турнира, его зам и вылетевший из

турнирной таблицы Азам Благородный. В обычной городской одежде он не выглядел сильным воином, скорее мужчиной среднего возраста с аккуратной чёрной бородкой и внимательным взглядом опытного мастера. И главное — огня ненависти, направленного в мою сторону я совершенно не заметил, скорее лёгкое удивление.

— Приветствую нового фаворита турнира, — обратился он ко мне, протягивая руку для рукопожатия.

— Держи своё барахло, — вместе с рукопожатием я активировал предложение обмена. — Один предмет по традиции оставляю себе на память, остальное пусть хорошо послужит тебе на турнире следующего года. И кстати, много ли с тебя запросили эти в качестве выкупа? — кивком головы показал в сторону распорядителя.

— Семь тысяч! — недовольно фыркнул тот. — Пришлось срочно занимать у всех знакомых, еле-еле набрал нужную сумму.

— Тогда выпей с ними по парочке чарок за моё здоровье при удобном случае, — предложил ему неплохой вариант потратить часть сэкономленных денег. — Всё ли прошло, кроме серьги на 'подвижность'? — спросил его, когда медленно ползущая из-за свойств моего пространственного кармана передача окончательно завершилась.

— Да всё, — облегчённо вздохнул Азам. — А 'Молниеносный Бросок' пусть завтра поможет тебе стать чемпионом, я поставлю на все твои бои, дабы немного скрасить горесть своих утрат. Надеюсь, не прогадаю.

— Я тоже надеюсь! — вложил в свой голос лёгких смешинок, заставив своего бывшего соперника улыбнуться.

— Разрешите взглянуть на отчёт проведённого обмена, — влез в наш диалог распорядитель турнира.

Без возражений коснулся его руки, передавая запрошенную информацию. Вид его лица при этом доставил мне изрядное удовольствие — столько едкой кислоты и горечи одновременно ему ещё никогда не приходилось пережевывать.

— Вопрос закрыт! — глухо сказал он через минуту, стремительно выходя из каморки и как-то нехорошо взглянув в мою сторону резко оглянувшись на пороге.

И этот взгляд явно не предвещал чего-либо хорошего. Более того — явно намекал на большие проблемы. За главным начальником быстро вышли и другие гости, оставив меня наедине со своими мыслями.

Если обломавшийся в своих лучших чувствах распорядитель захочет устроить мне 'весёлую жизнь', то лучше всего ему это сделать нынешней ночью. Достаточно просто не позволить

выспаться, дабы поутру свалилось лишнее ослабление. Проникнуть в личную комнату без согласия её временного постояльца и хозяев Колизея никто не может. По крайней мере, это декларируется. Но если хозяева сильно захотят… Короче, следует попытаться обезопасить свой сон, а не ждать неприятностей целую ночь. И ничего иного кроме применения магии я здесь не вижу.

Внимание! Начат процесс восприятия заклинания из кристалла-носителя.

Процесс восприятия заклинания завершен, кристалл разрушился.

Поздравляем, вы благополучно восприняли магическое заклинание 'Сигнальная пелена тьмы'.

Ранг — нет.

Стихия: тьма, воздух.

При касте происходит формирование не обнаружимой пелены тьмы в окружающем вас воздушном пространстве. Детектируется любое нарушение контролируемого объёма как материальными, так и энергетическими подвижными объектами. Имеется настраиваемый селектор распознанных целей с механизмом оповещения пользователя на уровне дополнительного сенсорного восприятия.

Дальность действия: сфера диаметром 4 метра за 30 единиц вложенной маны.

Возможны дополнительные вливания для увеличения диаметра.

Длительность действия: 24 часа или до отмены пользователем.

Пелена сохраняется при перемещении пользователя в пространстве, перемещаясь вместе с ним.

Предел вливания маны: нет.

Длительность каста: 30 сек.

Откат: нет.

Затраты маны на каст: 1500.

Рекомендуется настроить пальцовки и голосовые команды активации заклинания.

Судя по описанию, развивать это заклинание не требуется, оно сразу имеет максимальную эффективность. Маны на вызов требует много — тут уж ничего не поделаешь. Так, произвожу

вызов пелены и надолго погружаюсь в появившееся перед моим взором меню настроек. Здесь есть и распознавание обнаруженных объектов, сортировка их по степени потенциальной опасности, 'чёрные' и 'белые' списки, режимы сигнализации и многое другое. Добавив маны и увеличив диаметр сигнальной сферы, постарался разобраться с поступающей от неё информацией. В соседней комнате никого нет, через одну малоподвижный живой объект. Я буквально ощущаю направление и расстояние до него. Ещё добавим маны — теперь улавливается присутствие ещё четырёх объектов, двое на одном уровне со мной и парочка сверху. Похоже, пелена выбралась на поверхность арены и обнаружила рабочих, подготавливающих площадку к завтрашним боям. Ещё есть удачный фильтр, оценивающий объекты по скорости движения и приближения к центру, то есть к пользователю. Час ковыряний, оценки, подбора оптимальных вариантов и произведённые настройки благополучно сохранены. Теперь врагам будет сложно подобраться ко мне даже во сне.

Достав из заначки кусок жареного мяса, наскоро перекусил им и завалился на лежанку, хоть до ночи ещё оставалось время. Денёк выдался трудный, следующий ожидается ещё более тяжелым, а потому не стоит сейчас экономить на собственном отдыхе.

Проснуться заставило острое чувство тревоги. Удержался от резкого вскакивания с лежанки, ибо вовремя вспомнил о причине появления этого чувства. Сигнальная пелена обнаружила объект максимальной опасности, который, во-первых, активно приближался, а во-вторых, отмечался как энергетический кокон, ничего не пропускающий в себя. 'Асасин', - промелькнула холодная мысль узнавания. 'Может со мной захотят вначале поговорить?' — вторая мысль удержала от активации собственной невидимости, однако 'эпический' охотничий нож с именем 'Магоед' тихо скользнул в левую руку, а правой уже зажат маленький метательный клинок. Беззвучно открывается дверь, в зрительном восприятии дверной проём пуст, но пелена тьмы даёт мне чёткое направление на незваного гостя, заходящего внутрь помещения. Дверь тихо закрывается, и тут уже проснувшееся 'боевое предвидение' недвусмысленно напоминает резкой болью в животе, что дальше лучше не тянуть. Бросок с правой руки — метательный нож в полёте резко меняет направление, втыкаясь в стену. Но за ним уже летит охотничий нож. Яркая вспышка света от пробитого неизвестного энергетического щита больно бьёт по глазам, затем слышится негромкий звук падения тела на дощатый пол. Проморгавшись и восстановив сбившееся от излишнего

волнения дыхание, медленно поднялся с лежанки, дабы посмотреть на результаты своего броска, хотя система уже среагировала, не оставив никакой интриги:

> Поздравляем, игрок Клейв Мар 100 погибает от вашей руки.
>
> На данного игрока действовал повышающий коэффициент опыта (100) премии за убийство ПК.
>
> Вами получен опыт: 10000 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

И действительно, тёмный куль, валяющийся на полу, имеет все признаки человеческого тела. Опять удалось отправить на длительное перерождение злостного ПК-шера. А что это там лежит рядом с ним? Едва заметный глазу прозрачный кинжал, словно сотканный из силовых линий, очевидно выпавший из руки наёмного убийцы. Практически невесомый предмет оказывается в моей руке.

'Терминатор'.
Класс: 'артефакт'.
Вес 0,005 кг.
Прочность: неразрушимое.
Гарантированно уничтожает любое существо, защиты не существует.
Одноразовый.

Ого! Это же надо быть таким мстительным, чтобы не пожалеть для своего обидчика такого предмета, лишь бы сжить его со света. Про существование в этом мире чего-либо подобного мне ранее слышать не доводилось. Сильно напрягает присутствующее в описании слово 'уничтожает'. Боюсь, после удара таким 'кинжалом' возродиться уже не получится — гарантированное удаление персонажа. А ведь даже слухов о чём-то подобном не припомню. Похоже, одной обиды для применения столь радикальных средств устранения недругов совершенно недостаточно. Здесь явно замешаны очень серьёзные деньги и не менее серьёзные интересы. 'Нелегальные букмекеры!' — от неожиданной догадки захотелось сильно и долго ругаться. Своим поведением я хорошенько перепутал все их расклады и уже наверняка принёс немалый убыток. На результаты завтрашнего финала ставки принимались минимум за неделю, да и основные фавориты явно определились как бы ещё не в прошлом году.

Стоит учесть, что за всеми ними стоят богатые и влиятельные кланы, ибо не так уж и много во всём игровом мире действительно сильных бойцов-одиночек. Сколько народу постоянно проживает в 'Фантазии'? Миллионов двести, может чуть больше, причём со всего мира. А на турнирную арену вышло всего три с половиной сотни смельчаков. О чём-то ведь это говорит, да? Тут не только сила, опыт, но и подобающее оснащение необходимо. Вон, за экипировку Азама Благородного потребовали семь тысяч выкупа, и тот бросился спешно собирать деньги, ибо её реальная цена ещё выше. По данжам с такой 'одежкой' не ходят, она предназначена для заработка другими способами. Клан содрал бы за её утерю даже и не представляю чего. Пять лет каторжных работ в самой глубокой шахте не позволят заработать столько. Это совершенно неподъёмная для обычного игрока сумма, добываемая чем-то неординарным. Я уже успел оценить 'благодарность трибун', а ведь ещё имеется призовой фонд для тройки победителей. Играя паладином, мог только смотреть за турнирными поединками, да и то по трансляции, потому пребывал в блаженном неведении относительно творящихся на здешней кухне дел.

Но хватит переживать понапрасну, наёмный убийца теперь очень нескоро сможет подать весть о провале своей миссии, ибо после гибели гарантированно проваляется в беспамятстве не менее десяти часов, да и после его не пустят в систему, пока не выйдет штрафное время. Месяц его здесь никто не увидит, если только на рерол пойдёт, в чём я сильно сомневаюсь. Связаться с заказчиками он всё равно сумеет, но тогда для меня это уже не будет иметь значения. Обыск тела выдал только самый 'обычный' плащ чёрного цвета и остальную практичную городскую одежду 'редкого' класса без особых защитных характеристик, но с приличным комфортом и неплохой привлекательностью. Большинство постоянных обитателей 'Фантазии' — социалы. Сидят в нарисованных городах, как в реальной жизни, ходят на работу, занимаются мелким бизнесом, развлекаются в меру своего заработка, стараясь избегать любой опасности. Самое 'крутое' их оружие — это кухонный нож. Вот они-то как раз и носят такую одежду — удобную и крайне неприметную из-за своей распространённости. Денег и других ценностей у ночного гостя не оказалось. Судя по всему, убийца имел свой перстень с пространственным карманом, потому ничего примечательного с него не выпало, только то, что не жалко потерять. Ничего не выпало с меня — вот это действительно благо. А раз так, то стоит снова завалиться спать, наплевав на брезгливость. Труп всё равно через пару часов бесследно исчезнет.

Более за ночь и изрядную часть дня меня никто не побеспокоил, позволив хорошенько выспаться. Затем меня навестил один из судей, передав таблицу жеребьёвки вместе с пожеланием доброго утра.

'Надо же, проскочила!' — моей первой противницей оказалась уже знакомая Зарева Юркая. Упорная дамочка сумела набрать достаточное количество побед, дабы войти в число финалистов, пусть и последней в списке. Интересно о чём она сейчас думает и какова сила её желания взять реванш после вчерашнего проигрыша. Схватка покажет — кто есть кто. Наш поединок открывает сегодняшние состязания, потому стоит попытаться провести его красиво, дабы зрители захотели немного раскошелиться.

До начала финальных схваток ещё оставалось много времени, которое требовалось чем-то занять. Голову посетила укоризненная мысль, напомнившая о том, что в моём богатом арсенале нет ничего дальнобойного, а это непорядок. Боевая магия ограничена, бумеранг хорош на близких дистанциях. Швырять его дальше ста метров совершенно бесполезное занятие — слишком велик риск промаха. Лук в хозяйстве имеется, однако до сих пор руки не доходили сделать к нему колчан и стрелы. Достав деревянные заготовки и инструмент, стал быстро распускать их на древки стрел.

Работа с деревом 10/10.
Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.
Эффективность использования данного типа материала 10 %.

Система быстро заметила мои усилия, напомнив, что у меня имеются таланты, которыми я почему-то не пользуюсь.

Работа с деревом 40/40.
Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.
Эффективность использования данного типа материала 40 %.

Неожиданно быстро продлившись ещё три раза, талант перестал расти дальше. И вообще как-то подозрительно быстро он подрастал. Да, всё верно, уровень у меня нулевой, но всё же. Вроде поблизости нет никакого фактора риска или критической

ситуации. Или есть? Впрочем, такой рост мог обеспечить исключительно редкий вернее — 'уникальный' материал. Впрочем, ничего кроме ускорения работы этот талант не давал, ибо идеальное качество обеспечивалось самим материалом, качественными инструментами и максимально возможным 'рукоделием'. Из имевшихся в моём распоряжении заготовок получилось три сотни будущих стрел. Далее их требовалось пропитать алхимическими составами, но на это уже не хватило времени, пора выходить на арену и предъявлять к оплате зрительских симпатий истинное право силы. Спешно перекусываю бутербродом собственного приготовления, запивая его 'Животворящей водой'. Здоровье резко растёт, выносливость тоже. Раскладываю по карманам быстрого доступа подходящие конфеты. Применить их успею непосредственно перед самой схваткой, которая более не ограничивается временными лимитами — только победой одного из участников. Напоследок заливаю опыт в 'Серьгу Молниеносного Броска', поднимая её до сотого уровня. Заглянув в таблицу своих характеристик, неожиданно обнаружил, что придётся запускать интеграцию, иначе не желают складываться вместе проценты от этого предмета и имеющегося на моём пальце 'Кольца Ловкача'.

> Запущен процесс телесной интеграции предмета 'Серьга Молниеносного Броска'.
>
> Интеграция завершена, предмет разрушился.
>
> Подвижность +100 % (постоянный действующий эффект).
>
> Всего: 400. Действующее значение: 200 (-50 % классовое ослабление 'неприятие города').
>
> Ловкость +100 % (постоянный действующий эффект).
>
> Всего: 200. Действующее значение: 200 (-50 % классовое ослабление 'неприятие города') +100 % (экипированный предмет).
>
> Скорость передвижения по твёрдым поверхностям +75 %.
>
> Данные сохранены.

Вот это уже совсем другое дело. Ещё ловкость немного повысится благодаря действию одной из конфет. Хватит ли её для эффективного противостояния 'Юркой' противнице мы скоро увидим.

Колизей утонул в шуме трибун. Зрители стоя приветствовали первых участников финала громкими криками, свистом и голосами больших дудок. Где-то среди них затерялись мои жены, которые сейчас искренне болеют за меня. Что ж, только ради них нельзя ударить в грязь лицом в самом буквальном смысле этого слова, хотя здесь, на арене, не столько грязь — сколько песок. И падать в него лицом всё равно неприятно. Моя соперница внешне совершенно не изменилась с нашей вчерашней встречи. Лишь взгляд стал заметно злее, а лёгкие морщины на лице более отчётливы. Боевой хлыст мелко подрагивает в её правой руке, левая с зажатым в ней кинжалом заведена за спину. Полусогнутые в коленях ноги явно напряжены в максимальной готовности к прыжку. На лице читается подлинная решимость завершить схватку одной стремительной атакой. Но моё чутьё подсказывает — все внешние признаки всего лишь попытка обмануть. Заставить совершить ошибку, которой она сможет мгновенно воспользоваться. Обжегшись со мной в первом столкновении, Зарева извлекла урок.

Отмашка судьи, обозначив начало движения вправо, как будто туда сейчас сделаю шаг, вместо этого прыгаю вперёд. Свист рассекаемого воздуха и громкий щелчок хлыста позади и правее меня подтверждает правильность мыслей. Зарева ждала именно попытки бокового уклонения от её дистанционной атаки и опять позевала мой бросок. Клинок касается её кожаного доспеха на груди, но оставляет на нём лишь глубокую царапину. Ловкая противница уходит с острия моей атаки, закрутив колесо и перекатившись так два полных оборота, снова встав на ноги и попытавшись достать длинным хлыстом мою спину. Вот только моё чутьё снова оказалось на высоте — в последний момент я распластался по земле, попуская удар бича над собой. Перекат, подскок на ноги, мы снова стоим напротив друг друга на относительно безопасной дистанции. Замечаю следы лёгкого удивления на лице женщины — продемонстрированная мной ловкость если и уступала её, то ненамного. И при этом стоит учесть существенную разницу в экипировке. Тяжелая латная броня ведь не предназначена для цирковой акробатики. Долго стоять на одном месте Зарева не пожелала, обозначив обманную попытку сократить дистанцию с нанесением удара, она опять с места крутанулась на руках через голову, применяя своё оружие из весьма неудобного положения. Ей почти удалось застать меня врасплох и подсечь плетью ноги, за мгновенье до касания тело взмыло в воздух, полетев в сторону того места, где соперница должна завершить свой кульбит. Её реакции стоило позавидовать: определив наибольшую опасность, она отбросила свой хлыст, ибо

с ним не смогла бы оттолкнуться рукой от земли и резко изменить направление своего движения. За счёт набранной инерции я проскочил вперёд, а взмах клинка поймал лишь пустоту. И тут Зарева смогла отличиться, сумев вонзить свой длинный стилет в небольшую щель между сочленениями моей брони, молниеносно зайдя со спины. Острая вспышка боли, здоровье упало почти до нуля, но мгновенно восстанавливается сработавшим 'Кольцом второго шанса'. Перед глазами мешаются строки системных сообщений о полученном уроне и сопутствующем ущербе, взгляд застилает красная пелена, крутанувшись на месте, отправляю зазевавшуюся соперницу, преждевременно посчитавшую себя победительницей, в неуправляемый полёт сокрушительным ударом щита. Прыжок вслед за ней и щит снова бьёт её, в этот раз, окончательно припечатывая к земле. Вот её полоска здоровья так и осталась висеть на одном волоске, да и сознание она, похоже, потеряла от болевого шока.

Секунда, другая, третья, четвёртая — и Колизей взрывается оглушительным рёвом трибун. Сложно сказать, довольны ли зрители столь скоротечной схваткой, по их крикам это сложно определить, но золотые и серебряные капли дождя благодарности стали часто падать вокруг нас и их поток только усиливался. Голос комментатора едва сумел пробиться сквозь шум, назвав первого победителя финальной серии поединков. Я вышел на середину арены и высоко поднял чёрный клинок над головой, вызывая ещё одну вспышку громких криков, после чего направился в сторону судей, поднимавших с песка тело ещё не пришедшей в чувства соперницы.

— Поздравляю с красивой победой, — судья в белой мантии обратил внимание на мою персону, отвлёкшись от пострадавшей. — Многие уже видят в вас потенциального претендента на чемпионский титул, готовьтесь к удару славой, если сможете так же красиво продержаться до конца.

На арену высыпали рабочие, начавшие спешно готовить её к следующей схватке, специальными мелкими граблями собирая разбросанные монеты. Жалко правила запрещают участникам смотреть за поединками своих будущих соперников — такое позволено только выбывшим из гонки за звание чемпиона. Удаляясь отдыхать, заметил в первом зрительском ряду нескольких вчерашних соперников, которые приветственно махали мне руками. На их лицах присутствовала самая настоящая радость, являющаяся во многом мужской солидарностью. А кислые рожи женской группы поддержки проигравшей Заревы в третьем и четвёртом ряду уже хорошенько

порадовали меня. Не позволил Чёрный Рыцарь феминизму взять верх, доказав его превосходство над грубой мужской силой, сначала сразив на самом взлёте и окончательно добив чуть позже, когда он ещё раз попытался расправить крылья.

— Погляжу, вы не теряете времени даром… — в мою каморку без стука вошел зам по финансовой части, застав меня за обработкой алхимией заготовок для стрел.

И действительно, зачем терять не менее пары часов, дожидаясь вызова на следующий поединок. Вот я и заполнял их чем-то полезным. Появление посетителя не застало меня врасплох, его приближение засекла пелена тьмы, но я специально не подавал виду, старательно изображая из себя чистого силовика с достаточно низким 'восприятием'.

— Принесли заслуженную благодарность трибун? — спросил его, отрываясь от своего занятия.

— Да, — не стал откладывать тот дело в долгий ящик. — Четыре двести золота и тридцать пять с хвостиком серебра — вы сумели затронуть сердца зрителей, заставив их хорошенько раскошелиться. Держите перевод…

Деньги упали в мой кошелёк. Вот так просто и незатейливо досталась совершенно невероятная для меня прошлого сумма, и ведь это ещё не предел.

— Хочу предупредить… — собравшись, было, уходить, клерк снова взглянул в мою сторону, и в его взгляде показалась какая-то озабоченность. — Вами и вашей тайной сильно заинтересовались весьма влиятельные круги. Многие видные люди выражают сильное недовольство. До завершения турнира они не смогут причинить вам вреда, но за пределами Колизея уже замечены несколько боевых групп, прославившихся силовыми захватами игроков. Город построен в зоне действия природной аномалии, которая ночью неожиданно активировалась, потому портальные свитки и индивидуальные амулеты мгновенного переноса здесь временно не работают. Сейчас даже игровую администрацию сюда вызвать невозможно. Думаю, руководство вашего клана предусмотрело подобное развитие ситуации и обеспечило должные меры безопасности.

Вот и объяснение неожиданной быстроты роста талантов. Критическая ситуация есть, даже если её не чувствуется. И система молчит как партизан на допросе.

— Благодарю за заботу, — кивком головы выразил своё почтение к этому цифровому субъекту.

Подобное развитие ситуации, когда моей персоной заинтересуются все кому не лень, попытавшись после турнира

'немного поговорить', совершенно не считаясь с моим нежеланием, действительно предполагалось, но информация о пространственной аномалии оказалась новой. У меня же не возникало сложностей с прибытием порталом сюда? Ради проверки решил пробно активировать божественное заклинание. Проблемы начались сразу: появившаяся перед моим взором картина мира постоянно плыла волнами и никак не хотела обретать чёткость. Открыть портал это не мешало, вот только куда он меня выбросит — совершенно непонятно. Значит, придётся прорываться с боем — не впервой.

Снова я стою на арене пытаясь выгнать из ушей зрительские крики и громкое улюлюканье. Напротив меня стоит Марвин Стойкий, второй по известности рыцарь мира 'Фантазии'. Второй — потому что два года подряд проигрывает финальные поединки Велию Блистательному. Он очень похож на меня, разве только цвет брони и оружия светлый, как будто покрашен белой матовой краской. Сплав мифрила с адамантом — очень редкое сочетание материалов, обеспечивающее превосходные защитные характеристики и удивительную лёгкость. В его руках похожий на мой меч, сходный по форме щит, да и доспех как будто вышел из одной мастерской. Мелкие детали заметно отличаются, но при взгляде с трибун может сложиться впечатление, что стоящие внизу соперники — зеркальное отражение друг друга, диаметрально поменявшие цвет. Одинаковые стойки готовности к схватке, даже оружие держат сходным образом. Признаюсь честно — я специально копирую действия своего противника, чтобы у наблюдателей возникло именно такое ощущение. И зрители это оценили, судя по изредка падающим в песок монетам. Одновременный салют поднятыми вверх клинками, отмашка судьи — поединок начался.

Первое схождение обмен ударами, пока идёт лишь прощупывание противника, никто не стремится закончить бой одной атакой. Легко принимаю клинок Марвина на щит, он разгадывает мою хитрую атаку в нижнюю часть тела с попыткой зацепить ногу. Одновременный отскок назад и новое схождение, дабы ещё раз проверить друг друга на прочность. Второй раз отвести удар соперника оказалось значительно тяжелее — Марвин применил простейшую связку с усилением главного выпада, активировав рыцарское умение. Пришлось временно забыть про атаки, целиком уйдя в оборону, лишь обозначая возможные контратаки. Щит вверх, шит вбок, закрыть грудь, обманный замах клинком, перемещение, ещё один замах уже более опасный, отвести быстрый выпад противника, полшага

вперёд, взмах, толчок щитом и резкий отскок назад, ибо столкновение щитов показало преимущество силы соперника. Мне едва удалось устоять на ногах. Но он сделал из этого соударения верный вывод и стал ещё активнее наседать на меня, не позволяя разорвать дистанцию, дабы как можно скорее реализовать обнаруженное преимущество. Связка за связкой, он проверял на мне весь арсенал имеющихся у него техник, я же постоянно отступал и отбивался, не успевая даже обозначать опасные выпады. Помня о том, что все активные умения имеют определённое время отката, терпеливо ждал, когда Марвин израсходует их запас, приберегая свои козыри напоследок. И он действительно не повторялся, каждый раз проводя новую связку, постоянно держа мои способности отбиваться на самой грани. Шкала усталости заполнилась до предела, появилась тяжесть в руках и боль во всех мышцах, но останавливаться нельзя, иначе проиграю. Здоровье начало плавно падать, однако усиленная 'Животворящей водой' и конфетами с алхимической начинкой регенерация не позволяло ему делать это слишком быстро. Перевалив за три четверти, снижение почти прекратилось, образовался некий баланс между потерями и восстановлением, зато боль в мышцах резко усилилась, и активно шевелиться, отбивая непрекращающиеся удары, позволяла только сила воли, собранная в кулак, крепко стиснутые зубы и понимание — противник сейчас тоже выкладывается до предела, почувствовав слабину. Стоит ещё чуть-чуть поднажать, и он меня окончательно задавит, но это самое 'чуть-чуть' всё никак не наступает и не наступает. Заметив небольшое снижение интенсивности натиска по медленно растущему здоровью, наконец-то решился задействовать свои таланты и умения. 'Рыцарский дух' и 'Боевая ярость' вместе — это что-то ошеломляющее. Усталость мгновенно отступает, тело наполнятся ощущением энергии, здоровье резко прыгает до максимума, 'сила' удвоилась, а ещё значительнее выросшая ловкость обеспечила просто подавляющее преимущество, позволив сбить атакующий настрой противника. Десять секунд действия 'Боевой ярости' заставляет его сильно изумиться и отступить. Жалко под опущенным забралом шлема не видно выражения его лица, но можно представить его чувства в момент, когда он уже почти считал себя победителем, а у его соперника совершенно неожиданно открылось второе дыхание. Теперь уже Марвин ушел в глухую оборону, более не помышляя о контратаках, однако его огромный опыт поединков позволял держаться, неизменно отводя или отбивая мои удары и парируя особенно резкие выпады. Но его выносливость к тому моменту оказалась на пределе, а все резервы воздействия эликсиров уже

вышли. Мой немного рассеянный взгляд отметил, как проявилась и начала быстро падать полоска его здоровья. Три раза подряд она резко подрастала, видимо срабатывал какой-то лечебный амулет. Действие 'рыцарского духа' прекратилось, однако я не снизил интенсивности своего натиска, доводя соперника до полного обессиливания, пока в него снова не свалюсь сам. Есть ещё небольшой запас выносливости, которого хватит примерно на пару минут. Так и не пропустив ни одного удара, Марвин неожиданно завалился на землю с единичкой оставшегося здоровья, которое совсем не торопилось восстанавливаться. Несколько секунд абсолютной тишины, и трибуны взрываются громкими криками и свистом, вместе с просыпавшимся обильным 'дождём благодарности'. Несколько прилетевших сверху монет звонко щёлкают по моей броне. Поднимаю свой чёрный клинок вверх, салютуя беснующейся толпе, и в этот момент комментатор наконец-то объявляет победителя.

Тяжело дался мне этот поединок. Физически и психически. Пусть всё окружающее всего лишь цифровая иллюзия, однако, чувства и ощущения в ней самые настоящие. Полное опустошение — вот каков вкус очередной победы. Нет ни радости, ни чего-либо иного, что по идее должен чувствовать победитель. Развалившись на лежанке, бездумно смотрю в потолок. Никаких мыслей в голове, про предстоящий бой даже думать не хочется. Наверное, это — то самое 'духовное выгорание', о котором прежде приходилось читать в книгах. Ещё одна ступенька на лестнице, ведущей к совершенству, ещё один экзамен на личностную зрелость. Многие не выдерживают его и отступают, быстро скатываясь вниз. Явившийся по мою душу клерк, оказался немало удивлён отсутствию эмоциональной реакции на его слова о великолепном бойце, которого так любят зрители, оценившие его очередную победу в чуть больше восьми тысяч золотых и около восьмидесяти серебра. Приняв платёж, даже не вставая с лежанки и глухо поблагодарив, продолжил разглядывание потолочных трещин пока меня не вызвали наверх. Вот там-то вся хандра с меня мгновенно спала, стоило лишь взглянуть…

Напротив меня широко оскалившись, стоял настоящий гигант, два с лишним метра высоты и метр с чем-то в ширину. Крайне неприятный тип Наратан Подлый. Его могучее тело затянуто в плотно облегающую светлую кольчугу изумительно мелкого плетения с круглыми металлическими бляхами, не столько прикрывающими наиболее уязвимые места, сколько приделанными для красоты. Шлема на голове нет, длинные чёрные волосы заплетены во множество мелких косичек с

вплетёнными в них разноцветными лентами, на руках перчатки с наклёпанными шипами. Ноги обтянуты незнакомой мне мелкочешуйчатой бронёй красноватого оттенка, открытых мест не видно. Вооружен он боевым трезубцем и ловчей сетью, как гладиаторы древних времён. Многим прославился этот тип. Хорошего, впрочем, в его славе трудно найти. Один из самых жестоких маньяков-садистов, регулярно принимающих участие в боях без правил, проходимых в городе Карадосе, бывшей столицы королевства Латрия. Его любимое занятие — не просто выбить из своего соперника в клетке дух, а сделать это максимально болезненным способом, да ещё на потеху охочей до подобных зрелищ публике. Учитывая обстоятельства, что на эти бои некоторые кланы отправляют своих должников, не успевших вовремя расплатиться и заведомо не способных противостоять такому бойцу — выглядит это очень некрасиво. Ещё он любил устраивать охоту на начинающих или потерявших божественную благодать паладинов, ибо других просто боялся. Попавшим в его сети игрокам ничего приятного не светило, даже быстро уйти на перерождение. На него тоже неоднократно объявляли охоту, однако он редко появлялся вне мирных зон без внушительного сопровождения. И сам он весьма силён, учитывая выход в четвертьфинал этого турнира. 'Подлую' приставку к нику приобрёл в тех же боях без правил и даже неоднократно хвалился ей. Что поделать, такова его вторая натура. В моём взгляде его окружал ярко-алый ореол злостного ПК-шера, пробуждая самые кровожадные чувства. Кровожадности прибавляли и громкие крики его группы поддержки с трибун, заметно перебивавшие шум остальной зрительской массы: Наратан, Наратан, Наратан!!! Звучало это как 'на таран'. Кстати, один из его излюбленных приёмов, правда, не против такого бронированного противника как я.

Отмашка судьи к началу поединка, Колизей затихает, и гигант, явно красуясь перед публикой, громко кричит:

— Сдавайся, Тёмный Лорд, иначе будешь долго страдать, прося пощады!

Его группа поддержки подхватила его крик, продолжая скандировать: Наратан, Наратан, Наратан!!!

Если он хотел этим вывести меня из равновесия, то его запал пропал зря. Мой клинок смотрит вниз, спокойно и даже расслабленно приближаюсь к нему, ожидая броска сети или какого-либо другого подлого приёма. С моей стороны эта неторопливость и внешняя расслабленность тоже ведь форма психической атаки. Сейчас кто первый покажет слабину — тот и проиграет. Не стоит растягивать поединок как с предыдущим

соперником, устраивая проверку, у кого окажется больше выносливости. В этот раз всё решит хитрость и ловкость, в чём, кстати, Наратан меня явно превосходит. Но мне доводилось видеть его поединки прежде, потому есть шанс преподнести ему сюрприз. Очень удачный бросок сети, позволяю ей опутать себя, лишь расставив руки чуть подальше от тела. Но когда явно обрадовавшейся своему успеху соперник делает рывок сети к себе с одновременной попыткой насадить моё горло на свой трезубец, я уже нахожусь в полёте, мгновенно оказываясь рядом с ним, и пропихивая свой клинок ему точно под кольчугу снизу вверх. Обвитая вокруг моего тела сеть не помешала произвести короткое движение руки и поворот кисти. Его трезубец бессильно скрежещет по моей броне, отлетая в сторону, а он сам падает на песок с душераздирающим криком боли от проникшего в его нутро клинка, который я намеренно выпустил из руки, дабы продлить агонию. Полоска здоровья гиганта упала до одной единицы, а через несколько мгновений мигнула и вовсе пропала, ибо запредельный болевой эффект заставил сработать включённую экстренную защиту в его капсуле. Терпеть боль он, похоже, не любил, подстраховавшись на всякий случай. Система только подтвердила очередную смерть на песке турнирной арены:

> Поздравляем, игрок Наратан Подлый 100 погибает от вашей руки.
>
> На данного игрока действовал повышающий коэффициент опыта (100) премии за убийство ПК.
>
> Вами получен опыт: 10000 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Несколько секунд тишины и громоподобный рёв трибун буквально прижимает меня к земле. Зрители явно не ожидали такого короткого поединка, но Наратана многие хотели видеть поверженным, что и произошло прямо на их глазах. Подбежали судьи, склонившись над павшим гигантом. Подошел и я к мёртвому телу, вытащив из него свой меч, заодно мельком взглянув в его открывшийся инвентарь. Пусть его обирают распорядители турнира, впрочем, ловчую сеть с себя я так и не удосужился скинуть, и она волочилась за мной как подол роскошного платья средневековых благородных дам. Возродится этот Подлый товарищ теперь очень нескоро и вопрос выкупа в принципе не должен вставать. Да и не положено это отъявленным убийцам игроков.

Отсалютовав чёрным клинком зрителям, снова активно

бросающим вниз монеты, направился к лестницам. Поединок благополучно смыл навалившуюся хандру, и теперь можно немного поработать в ожидании полуфинала.

— Если вы хотите опять сделать жест доброй воли, то, боюсь, ничего не получится, — мои занятия по подготовке оперения для стрел прервало ожидаемое появление зама по финансовой части. — Павший от вашего клинка противник так и не вышел с нами на связь, — сообщил он мне и так известную информацию.

— Он очень нескоро сумеет связаться с вами, потому потребности в 'жестах' нет, — ответил ему, убирая перья в инвентарь. — И, если мне не изменяет память, к злостным убийцам игроков социальные нормы неприменимы, в том числе и ваше объявленное право выкупа.

— Вы имеете веские доказательства, чтобы подобное утверждать? — клерк заметно напрягся, ибо обвинения действительно были весьма тяжелыми.

— Естественно, держите пакет… — с этими словами передал ему немного обрезанное системное сообщение о гибели Наратана Подлого.

Подделать и внести искажающие суть правки в системные сообщения невозможно — лишь вырезать часть передаваемого другим теста, относящегося к приватной части информации. В этом конкретном случае полученный мною опыт, по которому легко можно вычислить уровень. А уж отсутствие 'взрослого' статуса и вовсе лучше не светить.

— Это действительно меняет дело, — зам главного распорядителя сразу же расслабился и обозначил на своём лице некое подобие улыбки. — В таком случае вы вправе получить его имущество в полном объёме. Но только один я не могу принять решение, подождите несколько минут.

Ждать долго не пришлось, действительно через десять минут явился главный распорядитель собственной персоной, а вслед за ним и его зам с заметными следами крупного разноса на лице. Да уж, крайне неудобный из меня получился клиент, не даю 'честным' людям нажить лишнюю копеечку за свой счёт.

— Для выполнения ваших требований вам всё же придётся раскрыть своё имя и свои характеристики, дабы доказать собственную добропорядочность, — распорядитель снова завёл старую шарманку. — Мы не имеем права вставать на одну сторону в потенциальном конфликте равных, иначе сильно пострадает наша репутация. А такое совершенно недопустимо!

— Добропорядочность можно доказать и без раскрытия инкогнито, — я покачал головой, выражая своё несогласие с

выдвинутыми требованиями. — Знакомы ли вам визуальные эффекты, сопутствующие наложению жреческих благословений? — неожиданно спросил его, когда тот хотел мне что-то возразить.

— Знакомы, — кивнул головой тот, всё ещё не догадываясь, куда я клоню.

— Смотрите внимательно, сейчас я наложу на себя 'Божественное Сияние', после чего вы сможете чётко определить — имелось ли во мне какое-либо зло или нет. Благо и второй свидетель у вас имеется, потому любой суд гарантированно встанет на вашу сторону, если вдруг против вас выдвинут обвинение в необъективности разбирательства.

Мысленно коснувшись серьги 'Святого Знака', вызвал объявленное благословение из неё.

> На вас наложено благословение 'Божественное Сияние'.
>
> Удалены негативные воздействия всех ослаблений, за исключением классовых.
>
> Получен шестичасовой абсолютный иммунитет ко всем видам ослаблений, действие классовых сохраняется в полном объёме.

Вокруг меня возникло яркое золотистое свечение, которое постепенно перешло в чистый белый свет. Злодей же окрасился бы красным, получив вместо благословения тяжелый дебаф. Прошла минута и свечение пропало.

— Удовлетворены, или предъявить системные сообщения? — спросил распорядителя с нотками лёгкой язвительности в своём голосе.

— Было бы неплохо, — грустно вздохнул он, поняв, что и в этот раз поживиться за счёт использования служебного положения не удастся.

Коснулся его руки, скидывая крайние логи. Теперь это доказательство невозможно оспорить даже за счёт лжесвидетельства в суде весьма 'уважаемых' лиц.

— Инцидент исчерпан, — сделав знак рукой своему заму, распорядитель вышел за дверь.

Зам протянул свою руку, дабы закрыть материальный вопрос.

— А где деньги? — удивлённо спросил клерка, когда передача предметов завершилась. — Я видел у павшего противника двенадцать тысяч четыреста тридцать семь золотых и…

— Ах, простите, запамятовал, извините… — клерк на пару мгновений показал настоящую растерянность, вот только ни разу не поверю, что из-за реальной забывчивости. — Деньги у нас проходят по другому счёту, сейчас вы их получите вместе со зрительской благодарностью. Итого: двадцать четыре триста девять 'желтых' и сто семь тысяч 'белых' монет. Всё точно, — быстро протараторил он, отправляя очередной платёж.

— Благодарю, — ответил ему без уважительного кивка головы.

Ну что за народ, постоянно обмануть хотят. И ладно бы по мелочи, так нет — старательно пытаются зажать целые состояния и искренне возмущаются, когда им этого не удаётся.

Отложив свои дела, занялся сортировкой переданных трофеев по степени сиюминутной полезности, выискивая подходящие усилители среди бижутерии. Сколько у него всяких колец, более всего раскачивающих 'ловкость' и отдельные защитные характеристики — все пальцы на руках были заняты. Нашлось исключительно редкое 'обезболивающее' колечко с весьма забавным названием:

'Кольцо клиента стоматолога'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0,0045 кг.
Прочность: 478/560.
Боль и другие неприятные ощущения -75 %.
Комфорт +25.

Однако не сильно-то оно прежнему владельцу и помогло. А 'эпик' в его наборе усилителей оказался лишь один:

'Перстень Марафонца'.
Класс: 'эпическое'.
Вес 0,006 кг.
Прочность: неразрушимое.
Уровень 82. Опыт: 82203/83000.
Здоровье: +(уровень предмета)%; выносливость: +(уровень предмета)%.
Дополнительное свойство: скорость бега +100.

'Вот где ты пряталась, игла кощеева…' — проскочила мысль лёгкого злорадства. То-то этого гадёныша никак изловить не могли. Бегуны самые неприятные противники: коли он сильнее тебя — ты от него не сбежишь, а если наоборот — не догонишь. Чувствую, теперь отольются кошке мышкины слёзки. Какая

неожиданная радость.

Опыта для окончательного заполнения столь полезного перстня у меня достаточно. И чтобы позитивный эффект действия складывался с эффектами от других предметов, опять придётся интегрировать.

Запущен процесс телесной интеграции предмета 'Перстень Марафонца'.

Интеграция завершена, предмет разрушился.

Жизнь +100 % (постоянный действующий эффект).

Всего: 400. Действующее значение: 200 (-50 % классовое ослабление 'неприятие города').

Выносливость +100 % (постоянный действующий эффект).

Всего: 200. Действующее значение: 200 (-50 % классовое ослабление 'неприятие города') +100 % (экипированный предмет).

Скорость бега +100. Всего: 200.

Действующее значение: 100 (-50 % классовое ослабление 'неприятие города').

Данные сохранены.

Вызов наверх не дал разобраться с остальным. Полуфинал, ещё одна трудная ступенька к цели. Напротив меня в полной готовности к бою стоит очередной знаменитый поединщик Макстий Бойкий. Самый настоящий рыцарь, правда, чаще всего блиставший в групповых состязаниях. В рамках турнира 'Честного Оружия' ему редко улыбалась удача, чемпионом на моей памяти удалось побывать лишь единожды. Лет шесть или семь назад. С той поры даже в финальную часть не пробивался. И вот теперь благополучно добрался до полуфинала. Красоту портит лишь ореол одержимости, хорошо видимый моему глазу. Выглядит рыцарь крайне неброско за счёт надетых на броню грязных тряпичных чехлов, точно соответствующих цветовой гамме песка арены. Даже шлем обтянут тканью с едва заметными разводами. Подобный камуфляж мешает выделять его фигуру на общем фоне, особенно при взгляде издалека. Если эта мелочь даст преимущество в поединке — грех ей не воспользоваться. Мне же выделять его контур сильно помогает красно-коричневый ореол. Вооружен он боевым топором на длинной ручке и прикрывается овальным щитом песчаного цвета, закреплённым у запястья левой руки. Это позволяет иногда задействовать обе руки при работе оружием, но снижает эффективность применения самого щита.

Подобный подход хорошо работает при строевом бое, а в дуэльном поединке… не знаю. Впрочем, выход Макстия в полуфинал недвусмысленно говорит сам за себя.

Шум трибун ожидаемо смолкает к началу поединка. Приветственный салют высоко поднятым оружием, медленное схождение, пробный обмен ударами, дабы почувствовать силу противника. Первые ощущения показали — мы примерно равны. Специально принял топор на щит без сваливания его в сторону. Левая рука резко отяжелела, но удар оказался заблокирован. Моя попытка подрезать своим клинком ноги противника оказалась удачнее. Жестко закреплённый на запястье щит плохо закрывает нижнюю полусферу, однако больше режущий, чем рубящий удар прекрасно выдержали доспехи, лишь длинный разрез на прикрывавших их чехлах говорил о небольшой промашке моего соперника. Он почти не замечает своей оплошности и повторяет сильный удар. Скидываю его уже как положено, без проведения замеров. Одновременный толчок щитом заставляет меня отступить и сделать шаг вбок. Мой выпад заблокирован, топор соперника отбит. Щиты сталкиваются вместе — теперь Макстий делает шаг назад, я догоняю его контратакой, от которой он уходит поворотом корпуса. Ещё один разрез чехла его брони и больше никаких повреждений. Но подобная тенденция не сильно обрадовала его, он закрутил сложную связку, которую я едва смог парировать. За ней последовала другая ещё более сложная и быстрая атака: если бы не подпрыгнул на месте — рисковал остаться с крепко отбитой ногой вплоть до потери подвижности, а так отделался падением и перекатом по земле. Добить меня оказалось непросто, уклонившись от падающего на голову топора, воткнул клинок куда-то в промежность противника. Его здоровье на полсекунды просело, но мгновенно прыгнуло до предела. Потерянная им секунда позволила вскочить на ноги и попытаться перерубить ему правую руку, удерживавшую оружие. Удар клинка пришелся вскользь, но заставил соперника совершить ещё одну ошибку, полностью открыв нижнюю полусферу. Сильный удар в голень заставил его пошатнуться, однако просвистевшее около моих глаз лезвие топора заставило отступить. Прыжок вперёд и таранный удар щитом не застал меня врасплох, 'боевое предвидение' вовремя подсказало, что дело плохо. Падаю на спину и перекатываюсь по песку, чтобы в следующее мгновение оттолкнуться ногами со всех сил, метя головой в открывшуюся спину противника, мечом просто не успевал замахнуться. Глухой удар столкновения прочной брони, на несколько мгновений темнеет в глазах и пропадает слух. Пролетев пару метров по воздуху, Макстий крайне неудачно падает на землю, выронив

свой топор. Ещё один прыжок с места, не позволяю ему встать, упирая остриё чёрного клинка в грудь.

— Сдаюсь, — глухо произносит соперник, раскидывая в стороны руки, в знак признания своего поражения.

Подбегают судьи, поднятыми руками показывая завершение поединка. Трибуны разражаются громким свистом и улюлюканьем, явно оставшись недовольными. Дождь из монет капает, но совсем не такой интенсивный, как раньше. И, правда, прошедшему поединку явно не хватало зрелищности, драйва, напора, интриги или тонкой игры, да и победа получилась далеко не абсолютная. Соперники не показали всё, на что они способны, закончив схватку едва ли после лёгкой разминки. Подобное ещё сгодится для тренировочной площадки, но не для полуфинального поединка, от которого все ждали куда большего. Мне же он понравился возникшим сейчас ощущением хорошо сделанной работы. Цель достигнута? Да! Тогда нечего и переживать.

Благодарность зрителей действительно оказалась относительно небольшой: всего девятьсот золотых и шесть тысяч серебра. Сказал бы мне кто ещё позавчера, что такие суммы буду считать мелочью. Оказывается весьма доходное дело — красиво побеждать в турнирных поединках. Совсем не обязательно выигрывать сам турнир, главное — идти ровно вперёд и уметь работать на публику. В чём большинство других участников меня существенно превосходит. Пока ещё работает мой образ таинственности, но второй раз его лучше не доставать.

— Желаете ли взглянуть на бой за третье место? — оторвал меня от своих занятий работник Колизея.

— Ведите, — кивнул ему, поднимаясь с лежанки и закидывая очередную наполовину готовую стрелу в пространственный карман.

Бой за третье место обещался быть напряженным. По крайней мере, мне так казалось. На другой стороне трибун в самом низу в таком же мягком кресле развалился Велий Блистательный, помахавший мне рукой не вставая с места. Ответил ему тем же: сейчас можно проявлять хоть самые искренние дружеские чувства, пока мы не скрестили клинки в следующем поединке. Пока мы все дожидались появления на арене участников поединка, отыскал на трибуне своих жен. Пришлось приоткрывать забрало, дабы лучше было видно. Они тоже заметили моё внимание к себе, помахав руками. Впрочем, другие зрители тоже активно приветствовали будущих соперников финального поединка. Комментатор что-то громко вещал,

расхваливая городские гостиницы и рестораны. Организаторы турнира не гнушались заработком и на такой рекламе. Наконец шум начал стихать, из проходов, расположенных с разных сторон арены вышли главные действующие лица этого шоу. Макстия Бойкого я хорошо запомнил по предыдущей схватке, а вот его соперник Валур Олабий оказался мне совершенно незнаком. Кстати, тоже ведь одержимый тварью Бездны. Броня у него отсутствовала как явление. Впервые вижу выход на турнирную арену бойца в серой монашеской робе. Но его ноги украшают окованные металлом сапоги, а на руках шипастые перчатки. Щита нет, единственное оружие — лёгкая алебарда, которой можно работать как шестом. Мастер скорости и ловкости, не иначе. Комментатор по очереди представлял зрителям участников, вкратце рассказывая о том, как они провели предыдущие бои, и, предлагая сделать ставки на исход поединка. Ко мне тоже подошла молодая девица в лёгком платьице, которое едва-едва прикрывало наиболее интересные места, поинтересовавшись:

— Хотите проверить свою удачливость не только на самой арене, но и за её пределами? Турнир у нас юбилейный, потому разрешено ставить не по десять, как обычно, а по сто золотых на победу одного из соперников в каждом поединке. Если вам интересно, чаще всего сейчас ставят на Валура, считая его шансы на успех значительно выше, чем у Макстия.

— Раз так, то пусть частица моей боевой удачи падёт именно на последнего, — передал девице сто 'желтых' монет, получив от неё памятный билет участника тотализатора с указанием суммы ставки.

По крайней мере, в поединке со мной Макстий дрался сильно и честно, а его соперника уж очень убедительно расхваливает комментатор. Возможно, в его словах и есть доля правды, но мне почему-то не сильно в неё верится.

Вышедшие на арену поединщики встали напротив друг друга, поприветствовав публику, откликнувшуюся громкими криками. Группы поддержки нашлись и у того и у другого, сейчас старавшиеся друг друга перекричать. Трибуны постепенно затихали, ожидая начала поединка. Отмашка ведущего судьи и силуэт Валура, размазываясь, взлетает в воздух, чтобы в следующее мгновение поразить своей алебардой Макстия, оставшегося стоять на месте. Гулкий звук удара оружия о подставленный щит, и мой глаз отмечает, как был близок Валур к проигрышу: топор Макстия прошелся в каком-то миллиметре от его макушки, срезая взметнувшиеся вверх пряди волос. Но рыцарь изначально и не рассчитывал лишь на удар своего топора, крепко пометив латным сапогом задницу отскакивающего противника,

отчего тот полетел несколько лишних метров. Часть публики взорвалась криками негодования, другая же часть наоборот громко высказала своё одобрение. Не дав Валуру опомнится, Макстий решительно атаковал его. Тому не удалось разорвать дистанцию, потому пришлось отбиваться и уворачиваться от целого града ударов, посыпавшихся на него как из рога изобилия. Думаю, он уже успел крепко пожалеть об отсутствии у себя щита и брони, ибо парировать топор рыцаря лишь своим оружием оказалось очень непросто, учитывая, что и щит хорошо подходит для нанесения неожиданных сильных ударов. Дважды его сбивали на землю, но он успевал увернуться от добивающих атак, вовремя вскакивая на ноги. Минут через десять ему тоже улыбнулась удача: несколько зазевавшись, Макстий пропустил коварную подсечку ноги, красиво завалившись на спину, и как в поединке со мной выронив оружие. Однако развить успех его соперник не сумел, получив пробивающий удар двумя ногами в свой живот. Рыцарь сильно рисковал, почти позволив завершить опускание алебарды на свою голову только ради этого момента. Вместо головы острое лезвие вошло в его плечо, наверняка пробив стойкость брони и нанеся существенный урон здоровью, зато его лишенный доспеха противник не смог перенести полученной травмы, свалившись на песок и не поднявшись после отмашки судьи, окончательно зафиксировавшего его поражение. Взрыв криков с трибун, обильный 'дождь благодарности' — поединок действительно оказался красивым и зрелищным. Даже мне захотелось кинуть несколько золотых монет в сторону с заметным трудом поднявшегося на ноги Макстия. Победа далась ему очень нелегко, однако он её честно заслужил, несмотря на имеющуюся одержимость, уж и не знаю, чего она ему даёт.

Арену сразу же начали готовить к главному поединку турнира. Спускаться вниз в личную комнату больше не имело смысла, потому продолжил рассиживаться в любезно предоставленном кресле и слушать болтовню комментатора. Если те рестораны действительно так хороши, как их здесь расхваливают — значит стоит зайти и проверить так ли это на самом деле. Особенно радует гарантия полной конфиденциальности при проведении там деловых переговоров — далеко не каждое подобное заведение может предложить подобную услугу. Навестила меня и девица, обслуживавшая местный тотализатор.

— Оказывается, вы действительно способны дарить удачу другим, — улыбнувшись, заметила она. — Раз так, примите свой выигрыш. Думаю, двести тридцать семь монет не сделают вас заметно богаче, но обязательно подарят приятное ощущение

лёгкого прибытка, — с этими словами дева перекинула мне заявленную сумму, коснувшись руки. — Как вы считаете, на кого лучше поставить в финальном поединке? — неожиданно спросила она с самым серьёзным лицом.

— Как вы можете догадаться, я поставил на себя ещё при первом выходе на песок арены, и эта ставка действует до сих пор, — загнать меня в тупик своим вопросом ей не удалось, как и получить мою оценку собственных сил перед главным боем всего турнира.

Интересно, Велия Блистательного сейчас также 'обслуживают'? Рядом с ним я тоже заметил ошивающуюся девицу из местного персонала. Зрителей же обслуживали по большей части мужчины, выдавая выигрыши и принимая ставки на следующий бой. Вдоль рядов ходили разносчики пищи и напитков, и мне стало даже немного завидно тем, кто сейчас расслаблялся на трибунах. Достав флягу и сделав пару глотков, полностью успокоился, начав мысленно настраиваться к поединку, ибо последний червячок сомнений в собственных силах всё ещё пытался прогрызть мою бронированную уверенность.

— Ещё перед началом нашего юбилейного турнира многие 'видные знатоки' давали свои прогнозы относительно имён тех, кто непременно окажется в финале, — плыл над нашими головами громкий голос комментатора. — За прошедшее время мы все убедились, сколько в их словах было правды и насколько их прогнозам стоит доверять. Нынешний турнир оказался полон всяческих неожиданностей и невероятных сюрпризов. Он открыл всему миру 'Фантазии' новые имена настоящих бойцов, способных бросить перчатку вызова опытным ветеранам, чьи подвиги неоднократно овеяны героической славой. Но практически все знатоки в один голос называли имя того, с кем другим претендентам придётся бороться за звание абсолютного чемпиона. Это нынешний чемпион Велий Блистательный! Вы все прекрасно знаете его по турнирам предыдущих лет, на которых он доказал, что ему нет здесь равных. Наверное, во всём этом мире нет более известного героя. Однако непрерывная серия его блистательных побед оказалась неожиданно прервана. Таинственный Чёрный Рыцарь, про которого никому так ничего и не удалось узнать до сих пор, сумел неожиданно для всех сумел взять верх над нашим чемпионом в серии отборочных поединков, и теперь хочет ещё раз доказать всем, что это была совсем не досадная случайность. Кто же ты таков, Чёрный Рыцарь? Наши агенты во всех городах постарались выяснить о тебе хоть что-то. Ни один мастер, способный работать с материалом, из которого

сделано твоё оружие и твой доспех, так и не признался в их изготовлении. О тебе молчат рыцари-наставники, как будто ты никогда не получал у них своего 'эпического' класса. О твоих прежних подвигах не слышали менестрели, собирающие любые странные слухи, чтобы сложить новые баллады о великих героях. Несмотря на всё это, именно ты сейчас ты стоишь всего в одном шаге от чемпионского звания. Хватит ли тебе силы сделать его? Раскроешься ли ты перед твоими новыми почитателями?

Долгое вступление комментатора на несколько минут утонуло в рёве трибун, приветствовавших выход финалистов на арену. Последний поединок турнира, в котором всё решится. Если для моего противника победа — это главная и единственная цель, ради которой стоит бороться, то для меня это лишь очередной этап на пути спасения мира. Нуждается ли он в спасении или нет — не имеет сейчас особого значения — это мой личный путь и я пройду по нему до конца. И раскрывать своё инкогнито ради славы и всеобщего почитания просто глупо. Шум постепенно стихает, наступившая тишина лишь изредка нарушается одиночными голосами дудок с дальних трибун. Долгожданная отмашка судьи и…

— Вы только посмотрите, фигура Велия Блистательного окуталась ярким золотым светом, переходящим в чистое белое сияние. До последнего момента он скрывал ото всех возможность применить сильнейшее благословение, — в голосе комментатора чувствовалось заметное удивление. — Теперь вопрос: 'кто сегодня станет чемпионом' уже можно не задавать! Но что это? Чёрный Рыцарь тоже озаряется божественным светом! Воистину мы сейчас наблюдаем бой двух Великих Титанов, готовых выложить всё ради победы. Стремительное схождение, пробный обмен ударами, разрыв дистанции, новое схождение. Вот это удар! Да! Велий действительно великолепен. Но смотрите, как быстро перемещается Чёрный Рыцарь, мой глаз улавливает вместо него лишь размазанный тёмный силуэт. Невероятно, наш прославленный чемпион пятится, не в силах сдержать стремительного натиска, а его редкие контратаки постоянно вязнут в непробиваемой защите. Если так и дальше пойдёт дело, то он даже не заметит, как проиграет. Вот, наконец-то узнаю подлинный рыцарский стиль, четыре сложнейших связки подряд без малейшей паузы. На моей памяти никто кроме Велия не мог продемонстрировать ничего подобного. Его противник отступает, но всё равно сохраняет инициативу, вынуждая чемпиона впустую разряжать свой арсенал. В предыдущих боях он уже показал способность полностью вымотать самых стойких соперников. Удар! Пропущенный удар! Сверкающий клинок яростно впивается

в чёрную броню, нащупав уязвимое место между пластинами. Чемпион снова доказывает свою исключительность! Сколько же у тебя здоровья, Чёрный Рыцарь, если и после такого ты смог продолжить бой, как ни в чём небывало? Подсечка, другая, вот это прыжок!!! Настоящая акробатика в полном латном доспехе. Невероятно! Неожиданный заход за спину… и… и… Вы действительно видите сейчас тоже, что и я? Неужели?!! Бывший чемпион Велий Блистательный лежит на песке, не пытаясь даже пошевелиться, а его противник стоит перед ним на коленях, опустив на землю свой чёрный клинок и склонив голову. Словно просит у него прощения за свои действия. Это же ведь победа! Чистая и безоговорочная победа! Итак, несмотря на то, что в подобное развитие событий мало кто верил, однако действительным чемпионом нашего юбилейного турнира признаётся… Чёрный Рыцарь!!! Поздравляем нового таинственного героя!

И только сам Черный Рыцарь сейчас совершенно не в силах подняться на ноги и поприветствовать радующихся его трудной победе зрителей. Наверное, мне пора уже привыкнуть к чудесам, творящимся со мной и теми, кто рядом. Когда Велий окутался светом жреческого заклинания, надежда почти покинула меня. Если он изначально был сильнее меня, то после двукратного усиления противостоять ему и вовсе стало невозможно. И даже собственное аналогичное усиление теперь не позволит биться вровень с ним. Первое схождение подтвердило самые худшие догадки: левая рука мгновенно отсохла, заблокировав выпад блистающего клинка чёрным щитом. Едва удалось переместить щит в другое положение, отражая новую атаку. Тут силы уже не хватило, сокрушающий удар продавил стойкость щита и частично мою собственную. Левая рука на некоторое время перестала подчиняться, разрываю дистанцию, стараясь подловить рвущегося вперёд противника, почувствовавшего своё превосходство и стремящегося добить слабого соперника. Вот только 'подвижности' ему немного не хватило, чтобы окончательно разделаться со мной за пару атак. Применяю свой последний козырь — 'Рыцарский дух'. Есть чуть меньше трёх минут, дабы переломить ход битвы. Бросок, укол, отскок, ещё один бросок. Попытка пробить в руку, удерживающую оружие, почти удачно, жалко выбить клинок не удалось, Велий пятится, явно не понимая, что происходит. Впрочем, он слишком быстро приходит в себя и снова начинает давить, проводя практически неотразимую серию сложнейших связок одну за другой. Благодаря активировавшейся 'Боевой ярости', добавившей изрядно ловкости, удержался на самой грани, уворачиваясь и

парируя выпады своим клинком. Но это оказалось лишь прелюдией к настоящей атаке. Стремительный как молния, сокрушающий как стенобойный таран, блистающий клинок проходит через мою защиту и находит слабину в броне. Вспышка острой боли, вижу, как резко падает моё здоровье, вот-вот дойдя до нуля. И лишь одна мысль — нельзя проиграть ни в коем случае нельзя, вместе уже с появившимся перед глазами зелёным светом, ведущим к поляне возрождения, заставляют всю мою сущность сжаться в один комок силы и ярости. В следующее мгновение неожиданно возникло состояние полной отрешенности и чарующей лёгкости. А почти обнулившаяся полоска здоровья и вовсе пропала из виду. Выскальзывая из сомкнутых объятий смерти, уверенно довожу начатое дело до конца. Почему-то мне вдруг всё удаётся. Отраженная связка недоумевающего противника, выпад, который ему едва удалось отвести в сторону, подсечка, ещё одна, прыжок через голову, уходя от его ответного замаха, который невозможно парировать иным способом. Велий не успевает развернуться, замешкавшись на краткое мгновение, вложив в решающий удар все свои силы, крепко прикладываю его по спине, продавливая стойкость брони и снося за один удар всё его немалое здоровье. Чтобы в следующее мгновение упасть на колени рядом с ним.

Обнулившееся в какой-то момент здоровье, и почему не ушел на перерождение, уже полностью восстановилось, хотя и оставалось подозрительно низким, но прочно сковавшие всё тело судороги никак не желают ослаблять своей мёртвой хватки. Снова пришлось жестко переступить через себя, расходуя 'жизнь' ради временной прибавки 'силы' и 'подвижности'. Всё ради столь нужной победы. Сам не догадываюсь, как такое получилось. Впрочем, система всегда готова раскрывать подобные секреты, более не делая из них тайны:

Активировалось скрытое классовое умение 'Последний бой'.

Временно отключены все средства экстренного спасения.

Сила, подвижность, выносливость +2*(обнулённых пунктов жизни)%.

Продолжительность действия эффекта: 5 минут или до завершения боя.

'Отложенная смерть': двухминутная возможность продолжить бой при полной потере здоровья.

После завершения действия всех эффектов наступает

откат 'Костлявая рука старухи с косой'.

Обнулённые пункты жизни восстанавливаются по одной единице в час.

Вот этот-то 'костлявый откат' сейчас и держит меня. Двигаться совершенно невозможно: тело просто не желает слушаться. Да и ощущения весьма специфические — хочется кого-то попросить, чтобы милостиво добили, немедленно прекратив эти муки. Через несколько минут немного отпустило, появилась возможность шевелиться, однако каждое движение отзывалось не просто болью, а каким-то разрывающим внутренности чувством. Превозмогая себя, всё же поднялся на ноги, с большим трудом воздев свой меч над головой, после чего отозвал его в инвентарь вместе со щитом, тяжесть которого сейчас казалась совершенно неподъёмной. О чём-то спрашивали подошедшие судьи, но их голоса просто не доходили до моего сознания. Заметив не совсем адекватное состояние победителя, они милостиво отстали, занявшись Велием, который до сих пор тоже не мог оклематься. Крепко же я приложил его напоследок. Развалившись в любезно предоставленном кресле, рассеяно наблюдал за подготовкой арены к торжественному награждению победителей, стараясь лишний раз не шевелиться. Вспомнил о 'стоматологическом' трофее, и заменив им уже не очень актуальное 'Кольцо Ловкача'. Сразу же сильно полегчало. Около меня незаметно появился зам главного распорядителя со своими финансовыми вопросами.

— Примите моё искреннее восхищение вашими выступлениями, — начал он издалека. — Скажу честно — я, как и многие другие, не верил, что вам удастся завоевать чемпионский титул. И последний поединок турнира стал для всех нас настоящим откровением, такого яркого и запоминающегося финала никто не мог даже представить. Зрители в полном восторге. Мне поручено передать вам зрительские симпатии в размере четырнадцати тысяч триста сорока 'желтых' и ста сорока девяти тысяч 'белых' монет, собранных только что. Ещё вам причитается львиная доля призового фонда за занятие первого места. Держите ещё пятьдесят тысяч золотых. Ваше клановое начальство должно остаться довольно. Им действительно удалась интрига, мастерски разыгранная вами, наверняка они смогли и хорошенько заработать на ставках, причём не только легальных… — здесь он выдержал весьма многозначительную паузу. — Однако главная награда уже лично для вас ожидает впереди, — с этими словами он перекинул мне в кошелёк огромное состояние, причём с лёгкой улыбкой на губах.

И действительно, откуда ему знать, что за моей спиной никто не стоит, и делиться заработанным ни с кем не придётся. Вот оно реальное преимущество одиночки. С другой стороны — теперь эти деньги так просто не потратить, да и в реальную экономику вывести не удастся без доступа к аукциону.

Пышное чествование лучших бойцов турнира я едва выстоял на ногах: откат всё ещё крепко сковывал тело. Комментатор рассказывал о самых красивых моментов прошедших боёв, предлагая всем желающим купить записи, сделанный профессиональными наблюдателями. Затем тройку лидеров пригласили на помпезный пьедестал почёта, установленный в центре арены.

— Взять почётное третье место нашего юбилейного турнира смог блистательный рыцарь Макстий Бойкий! — громкий голос комментатора переполняли торжественные интонации. — Неоднократный чемпион групповых состязаний в городе Альбара, признанный мастер конного боя и ведущий наставник широко известной воинской школы 'Сомкнутые Ряды'. Когда-то давно он завоевал чемпионский титул и на песке этого Колизея, но позже ему не удавалось выходить даже в финальную часть. И сегодня мы снова видим его на пьедестале почёта. В качестве награды за столь выдающееся достижение ему преподносится меч, вышедший из мастерской известного на весь мир 'Фантазии' мастера Надвана Искусника и ещё 'эпическое' кольцо… название которого пусть останется для всех кроме нашего героя тайной. Возможно, оно поможет ему победить в турнире следующего года.

Героя обступили едва одетые девицы, возложив на его плечи пурпурную мантию почётного воина, очень редкая и исключительно статусная вещь, кстати, опустили на его голову цветочный венок из самых редких трав и передали озвученные комментатором предметы. Макстий сразу же извлёк поднесённый меч из ножен, демонстрируя его великолепие гомонящей публике. Солнечные лучи брызнули с адамантового клинка, и на открытом лице призёра отразилась вся гамма переживаемых им восторженных чувств. Действительно — не клинок, а мечта. Возможно, со временем он сменит свой излюбленный топор не него.

— Второе место нашего турнира неожиданно занял тот, кому все пророчили исключительно первое, — теперь голос над трибунами восхвалял другого призёра. — Все мы знаем Велия Блистательного, как одного из сильнейших бойцов мира. Все видели его блистательные победы и мало кто сомневался в том, что он и в этот раз докажет своё истинное превосходство. Но

капризная девка Судьба решила распорядиться иначе. Вторая ступень пьедестала почёта ни сколько не умаляет его былых заслуг и славы. Я уверен, в следующем году он сможет взять реванш, вернув себе утраченное чемпионское звание. Трудно подобрать для такого великого воина достойную награду. Но мы постарались учесть все пожелания, о которых только могли услышать. А лучшие конюшни этого мира из города Пейелаж предоставили нам крайне редкую возможность отличиться. Не о таком ли красавце ты мечтал столько лет, Велий? Настоящий = боевой рыцарский конь со всей положенной ему бронёй и полной сбруей в комплекте. Пусть он поможет тебе добыть не только очередной чемпионский титул, но и завоевать сердца самых неприступных красавиц.

Из дальней арки прохода двое разодетых в парадные камзолы конюхов вывели под уздцы впечатляющего коня огненно-рыжей масти. Доспехов или кольчужной попоны на нём не имелось, видимо она находится в притороченных к седлу сумках. Поистине великолепный приз, ибо подобные 'эпические' лошади принципиально не продаются, их можно только заслужить. Таких красавцев 'созревает' в тех 'лучших конюшнях мира' не более двух в год, а желающих их заполучить можно и не считать. И ещё это исключительно личный маунт, его никому нельзя передать или продать. Потерять тоже нельзя, при гибели он возродится через месяц. Несмотря на довольно грустный вид, с которым Велий изначально выходил на пьедестал, периодически бросая в мою сторону весьма недобрые взгляды, его лицо вдруг озарила улыбка настоящего восторга. Едва позволив полуголым девам накинуть на свои плечи алый плащ призёра, он мгновенно запрыгнул в седло, пустив своего прекрасного скакуна в галоп вокруг арены. Зрители громко скандировали Велий, Велий, Велий!!! Бывший чемпион вовсю пользовался вполне заслуженной славой.

— И теперь у нас остался тот, чьего имени мы так и не узнали, — когда шум немного трибун стих, комментатор наконец-то перешел к моей исключительно скромной персоне. — Может он боится славы и всеобщей признательности куда больше, чем сильнейших соперников? Или у него всё лицо в прыщах?

Трибуны прыснули громким и продолжительным хохотом.

— Но мы уважаем личный выбор каждого… — позволив зрителям отсмеяться, продолжил комментатор. — Однако заслужившие чемпионское звание бойцы получают здесь не только награды, но и прозвища. Если не менее пяти тысяч зрителей, выигравших на ставках финального поединка, поддерживают какой-либо предложенный вариант, оно рискует накрепко прилепиться к нику чемпиона. Итак, по результату

викторины нашего тотализатора с огромным отрывом от остальных вариантов победило прозвище 'Таинственный'. Носи его с честью, Таинственный Чёрный Рыцарь!

Внимание! Вам присвоено прозвище общественного призвания, отказаться невозможно.

Ваше полное имя 'Таинственный Леший'.

Учётная запись изменена.

'Вот меня и обозвали…' — залезла в голову немного обидная мысль. С другой стороны, получается красиво и… таинственно! Особенно если кому-то показать.

— В качестве же главного приза для того, кто смог честно утвердиться над всеми прочими, за счёт своей силы и мастерства, у нас есть две мечты. Первая — это именно то, о чём мечтают все сильнейшие бойцы, желая стать ещё сильнее. Редчайший и ценнейший артефакт 'Оверкап', позволяющий перешагивать пределы возможного. О втором предмете сейчас мечтают, пожалуй, вообще все кому не лень мечтать — индивидуальный торговый терминал всемирного аукциона. Вот так щедро мы одариваем настоящих героев!

По трибунам прокатился вздох восхищения. Действительно, весьма впечатляющая награда.

Получено: артефакт 'Оверкап' -1 штука; индивидуальный торговый терминал (не активирован) — 1 штука.

Передав предметы, две девы накинули на мои плечи золотую мантию победителя турнира, изящно расшитую синими мифриловыми нитями, а на голову опустили травяной венок, источающий приятные ароматы.

— Абсолютный чемпион имеет ещё одну уникальную возможность, которой, правда, очень редко кто пользовался на моей памяти, — тем временем продолжил говорить невидимый ведущий этого шоу. — Принеся в жертву честно заработанные призы, он может сказать несколько слов всему миру. Его услышат абсолютно все игроки и аборигены этого мира, независимо от прочих обстоятельств. Желаешь ли ты сказать свои слова миру, Чёрный Рыцарь?

Внимание, для получения возможности произнесения слов, которые услышит весь мир, требуется пожертвовать: артефакт 'Оверкап'; индивидуальный торговый терминал (не активирован); 50000 золотых монет.

Произвести жертву? Да/нет.

Как же трудно принять верное решение. На одной чаше весов сейчас лежит, еле-еле вмещаясь на неё безбедное существование в реальном мире чуть ли не до конца своих дней: не какая-то там жалкая квартира в большом городе-муравейнике, а свой собственный дом посреди чистого леса. Небольшой, но красивый домик, а главное — с замкнутым ресурсным циклом. Вот он сейчас стоит перед моим взором, сошедший рекламного плаката. С другого плаката открывает двери своему новому хозяину робот-автомобиль люксового класса, а в его салоне приветливо улыбаются и машут руками парочка молодых содержанок, готовых исполнить любой интимный каприз. Картинки путешествий по миру, лучшие отели мира и многое другое, вписывающееся в образ 'удачливого человека', поднявшегося над серостью унылого бытия масс. И главное — больше никаких 'виртуальных миров', если только действительно захочется поиграть от скуки. А на другой чаше в самом низу сиротливо пристроилось — всего лишь выполненное игровое задание, за провал которого не предусмотрено никаких санкций. Хочешь — выполняй, а не хочешь… ну да ладно. И почему моя мысленная рука уверенно тянется к кнопке 'Да', когда все внутренние чувства требуют как можно скорее надавить на 'нет'? Смогу ли я после уважать самого себя, если поддамся сейчас гласу чувств? Нет, сделки со своей совестью — это совсем не моё. Касание виртуальной пиктограммы и…

Ваша жертва принята!

Вы имеете возможность произнести не более 12 слов, которые услышит весь мир 'Фантазии'.

— В беспутье лишь верность проложит тропу, а честь отворит дверь судьбы! — произношу кодовую фразу, которая буквально спускается с небес на всех жителей и гостей этого цифрового мира.

Колизей в один миг вдруг заполнился гулкой тишиной, все присутствующие здесь пытались понять смысл сказанных слов и

не находили его. Лишь укрывшиеся где-то жрецы и паладины должны были понять, что им пора выходить на последнюю и решительную битву с порождениями зла.

Поздравляем, задание 'Подать тайную весть' выполнено.

Награда: 100 пунктов репутации с Главным Храмом.

Для получения следующего задания найдите храмового жреца не позднее 2-х дней с настоящего момента.

Сразу же зачлось имеющееся задание, вместе с предложением получить новое в том же месте. Но на этом система не успокоилась, решив выдать свою достаточно скупую награду:

Поздравляем, вы получили Великое достижение 'Верность и Честь'.

Вы смогли отказаться от многих благ ради успеха общего дела.

Награда: Слава +15, +30 очков основных характеристик (не распределено), +50 очков таланта (не задействовано).

Едва я закончил читать строки системных сообщений, как неожиданно резко взвыло моё чутьё опасности. Прямо сейчас что-то должно произойти, нужно как можно скорее убираться подальше. Сверху что-то вспыхнуло, озаряя всё пространство кроваво-красным сиянием.

Нейтрализовано магическое ослабление 0 класса 'полный паралич'.

Хватаю обмякших около моих ног двух дев, вовремя заменив латные перчатки перчатками Мастера-Охотника, и прыгаю подальше от пьедестала, активировав 'сверхдальний прыжок', постоянно подлечивая себя, чтобы не уйти на перерождение. 'Жизни' у меня сейчас совсем мало, приходится очень внимательно следить за балансом здоровья. Благополучно приземлившись на трибунах, оглянулся назад: Над Колизеем

медленно раскрывалось окутавшееся сверкающими разрядами молний окно невиданного по размеру портала. Через пару мгновений из него спустилась воронка ревущего вихря. Сильный ветер мгновенно поднял в воздух пыль и песок, закружив его вокруг арены и кидая на трибуны, заставляя зрителей в панике срочно искать выходы из получившейся ловушки. Давка, шум, суета. Едва коснувшись земли, воронка стала жадно втягивать в себя всё, что ей попадалось: песок, мгновенно взлетевший пьедестал почёта, какой-то мусор, несколько тел работников Колизея, попавших под парализующее ослабление. Полуголых дев мой взгляд среди них не заметил — те вовремя смогли убраться подальше, как и другие призёры, быстро смекнувшие, что к чему. Несколько секунд молчаливого разглядывания беснующегося вихря показали — безобразие только растёт и ширится. Воронка стремительно расширялась и вскоре съест всю арену, перекинувшись на трибуны. А там паника и жуткая давка. Все бросились немедленно спасаться, не понимая, что таким образом погубят себя быстрее непонятного катаклизма. Заметив неподалёку своих жен, как это ни странно, пытающихся организовать эвакуацию к ближайшему выходу, прыжком направился к ним, снова прихватив обмякшие женские тела. С помощью крепких ругательств и периодически отвешиваемых оплеух, удалось обуздать панику и прекратить давку. Парочку особенно наглых мужиков, снова попытавшихся пролезть вне очереди и посеять хаос, я, недолго дума, зашвырнул во всё ближе приближающуюся ревущую воронку. Остальные потенциальные паникёры быстро оценили свои шансы улететь вслед за ними и перестали подпирать толпу сзади. Быстро осмотревшись по сторонам, заметил, что и около других проходов хорошо вооруженные бойцы как-то сумели устроить организованную эвакуацию, отправив нескольких неадекватных индивидуумов на перерождение, чьи безжизненные тела теперь служили наглядным пособием тем, у кого страх взял верх над остатками разума. Вот воронка уже захватила нижнюю часть трибун, ветер пытается оторвать моё тело от земли и утащить в беснующийся вихрь. Видно плохо, песок постоянно засыпает глаза даже под закрытым забралом. Последние люди исчезают в проходе, ведущем наружу, за ними идут мои жены и я с парочкой тел под мышками. Перекинув их подбежавшим откуда-то мужикам, пытавшихся у меня что-то спросить, резко прыгаю вверх, в полёте активируя невидимость, а приземляюсь в стороне уже совсем другим человеком. Вот и пригодилась одежда, оставленная мне на память наёмным убийцей. Можно было оставаться невидимкой, однако знакомые оранжевые всполохи магического сигнального

заклинания в воздухе мне сильно не понравились. Большая суматоха и не думала прекращаться, ибо непонятное образование над Колизеем, от которого неизвестно чего можно ожидать никуда не исчезало, став ещё крупнее, потому подхватив под ручки своих прекрасных дев, быстро затерялся вместе с ними среди спешно разбегающейся толпы.

***

Далеко не самая лучшая и почти полупустая таверна на дальней окраине города Ордиг.

— Ну как, удалось выяснить по нашего 'героя' что-то конкретное? — спросил голосом с явно заметными металлическими нотками дорого одетый мужчина другого, весьма неприметного молодого человека во вполне рядовой одежде горожанина среднего достатка.

— Увы, господин модератор, мы так и не смогли определить стоящего за ним клана, — молодой человек изобразил на своём лице виноватый вид, хотя со стороны было прекрасно видно, что никакой вины тот за собой не чувствует. — Все наши агенты в один голос утверждают, что для их директората появление таинственного незнакомца стало настоящим сюрпризом.

— Тогда как ты объяснишь, хм, 'проблемы' букмекеров? Почему это они вдруг дружно ударились в бега, чтобы не остаться без последних штанов? — модератор едва заметно улыбнуться, ибо это для кого-то весьма прискорбное событие отзывалось в его сердце большой радостью.

— Они сами во всём виноваты, — его собеседник тоже не смог сдержать довольной ухмылки. — Могли бы не принимать ставок на проигрыш главного фаворита со ставкой десять к одному.

— Ты ведь уже выяснил, кто больше всех хотел обогатиться на этих ставках? — голос модератора стал весьма заинтересованным.

— Выяснил… — молодой человек снова виновато опустил взгляд. — Проблема в том, что главного бенефициатора просто нет. Мы успели проверить наличие длинной цепочки посредников, так или иначе ведущих к одному центру, как можно того было ожидать. Увы. Ставок против главного фаворита оказалось неожиданно много, и исходили они из различных кругов не связанных друг с другом. Это обстоятельство определилось ожиданиями высоких результатов от претендентов, обретших тайного союзника. Мы-то, как и букмекеры, прекрасно

понимали, что значительных преимуществ именно в этом турнире от них сложно ожидать. Отчасти именно потому и принимались выгодные ставки против главного фаворита, на чём те хотели хорошо заработать. Однако неожиданное появление того Чёрного спутало все планы. После его победы над Велием в отборочном туре, букмекеры подослали к нему лучшего во всём мире наёмного убийцу, дабы тот гарантированно вывел его из игры. Но того, похоже, перекупили, ибо в его провал сложно поверить. Кто-то сумел разыграть сложнейшую комбинацию, заранее просчитав все варианты, причём, не выходя из тени.

— Что-то в последнее время стало слишком много проявлений этого или этих игроков, — задумчиво, скорее — для самого себя пробурчал тот, кого назвали модератором. — Про самого Чёрного дополнительная информация так и не пришла?

— Пока лишь косвенные сведения, обрывки информации, из которых сложно сложить что-то определённое, — молодой пожал плечами. — Впервые его обнаружили в бывшем городе святош. Именно там он прошел первичный отбор. С кем-то он там активно контактировал, мы выяснили клан, но пока не успели вытянуть из него запрошенные сведения. Информаторы слишком много хотят, в связи с развязавшейся войной кланов, мы и так уже прилично превысили первоначальный бюджет.

— Средства будут выделены, продолжайте работу! — модератор кивнул головой и внимательно посмотрел на своего агента, показывая тем самым, что готов дальше слушать.

— Здесь нам удалось отследить его контакты лишь с двумя женщинами. По крайней мере, он представил их как своих личных болельщиц. Об одной ничего не известно, так же как и у Чёрного, активный режим полного инкогнито. Идеальная фигура и черты лица, длинные вьющиеся зелёные волосы, причём явно натуральные, а не крашеные алхимией, всё это намекает на элитный 'алмазный' доступ и работу профессионального модельера над игровой куклой. Вторая — явная непись предельного уровня и силы. Тоже 'идеал', длинные синие волосы, хорошо заметные манеры высокородной особы. Ставили, понятно, всегда только на своего героя, причём, по максимуму, что неудивительно. После эвакуации зрителей, в которой та троица приняла активное участие как умелые организаторы, контакт с ними был потерян. Растворились в толпе и исчезли. Женщины ранее отметились походами по лучшим домам мод города, ателье и ювелирным мастерским. Собственно, чем ещё могут развлекаться богатые бабы, когда им нечем заняться. Плотной слежки за ними не велось, потому только сегодня постараемся выяснить список их покупок, но, думаю, ничего толкового не

узнаем. В лучшей гостинице сняли самый дорогой номер, из тех, которые оставались свободными. Пытавшихся к ним подкатить за ужином в ресторане компанию бывалых соблазнителей шуганули так, что те, побросав всё, спешно удрали из города. Явное ментальное воздействие огромной силы. В общем, мои люди решили не подходить к ним близко. На этом всё, каких-либо выводов или наиболее вероятных предположений с кем мы столкнулись, у нас нет. Записи и отчёты сейчас передам, — молодой агент коснулся руки своего начальника, скинув ему внушительный информационный пакет.

— Хорошо, я доволен вашей работой, однако жду конкретики по оставшимся темам, — начальник подал знак подчинённому, что желает отослать его как можно скорее.

И вправду, стоило тому исчезнуть, на его место плюхнулся другой человек, куда более солидный, правда, судя по его виду — сильно уставший.

— Еле заткнул долбанную ловушку, буркнул тот, — щелчком пальцев подзывая работника местного общепита. — Варёной картошки с мясом и самую лучшую водку, что здесь имеется, — быстро высказал тому свои пожелания.

— Опять, Ромыч, нас вокруг пальца обвели да? — спросил модератор своего явного коллегу.

— И не говори, Андрюх, — сердито фыркнул тот. — Вся подготовка насмарку, а уж какой знатный шухер в городе поднялся…

— От Колизея-то хоть что-то осталось? — с ехидной ухмылкой спросил первый.

— Да хрен с ним, новый построят, — эта тема, похоже, его товарища не сильно волновала. — Ты вот скажи, кто опять нам так лихо хвосты накрутил? Готовились же ко всяким неожиданностям и опять полная задница на ровном месте.

— Знаешь, хоть мне самому не хочется в это верить, но похоже мы имеем дело с тем самым паладином-младенцем, которого кто-то очень ловко разыгрывает, — скривил лицо модератор, названный Андреем. — Я даже не представлю, как он прошел через все преграды и выбрался сюда.

— Брось, не мог он так быстро провернуться, если ты тогда не соврал, он там должен засесть чуть ли не навсегда, — в такое заявление Ромыч категорически не желал верить.

— Есть веское подозрение, что в деле как-то замешан наш председатель. Только он мог отменить мои взаимодействия с системой. Плюс полностью закрылась учётная запись того игрока, я её сейчас даже просмотреть не могу. Кто из нас имеет такие права, как не Бертран? Иначе сложно объяснить все последние

события и его категорический отказ начинать внутреннее расследование по поиску предателя, — голос модератора перешел в тихий шепот, хотя их и так некому было подслушивать.

— Значит, и паладины, которых мы по твоему хитрому плану запихнули в межпространственную щель, смогут из неё благополучно выбраться, — с сильно недовольным видом заявил второй.

— Им не так-то долго там осталось мучиться, — Андрей довольно хмыкнул. — Через четыре дня щель окончательно схлопнется, одним махом отправив всех невольных обитателей в нубятник.

— Ловко ты тогда придумал, Андрюх, я поначалу не верил, что так легко можно обдурить кучу народа.

— Я и сам не верил, что они окажутся такими наивными и примут наши слова за истинный глас небес, — широко улыбнулся модератор. — Но теперь стоит попытаться понять, как из той ловушки вообще выбраться, ибо мне о такой возможности ничего неизвестно. Система ниппель — туда вошло, обратно хрен. Однако лишние сюрпризы нам не к чему. Если сейчас срочно не подсуетимся — твои подозрения запросто могут стать реальностью…

Глава двенадцатая

Из города Ордиг нам пришлось очень быстро сматываться. Слишком много магических сетей, патрулей с одержимыми 'глазастиками' и прочими субъектами, с которыми обычным людям лучше не пересекаться. Мы, впрочем, к этим самым 'обычным' людям не относились, однако моё временно очень небольшое здоровье — всего-то четырнадцать единиц, настоятельно советовало не искать драки. Накрылись медным тазом идеи посидеть в ресторане, а после завалиться в кровать с шелковым бельём. Увы, 'охотнику по-настоящему хорошо только в лесу', - с этой мыслью мы выбрались из-под воздействия активной природной аномалии, где я открыл портал к хорошо знакомому озеру Фелины. Его окрестности оказались пустынны, и никто не помешал нам отпраздновать победу на турнире. Чрезвычайно довольная дриада Милли похвасталась таким же 'перстнем высшей моды', каковой достался Принцессе.

— И всего-то девятьсот 'желтых' монет, — как бы между делом сообщила она, заметив мой неверящий взгляд, добавила: — Вообще-то поначалу хотели три тысячи, но мы умеем хорошо торговаться, — при этом она перекинулась взглядами с Фелиной, тоже выглядящей исключительно довольной.

— Пришлось немного припугнуть, а то они совсем там страх потеряли, — изобразив надменный взгляд, добавила она.

— Ты никак нашла бесхозный стихийный источник? — сразу же догадался, как у неё такое получилось.

— Бесхозный, ага жди, — громко фыркнула она. — Благодаря тебе я так подросла, что теперь могу просить хозяев поделиться, даже если они не сильно хотят. Пришлось крепко настучать по рогам нескольким глупцам, вот, держи, пригодятся для поделок, — она протянула мне четыре рога демонов, заставив раскрыть рот от изумления. — Есть ещё парочка, но я оставлю их себе на память.

— Э… мнэ… — я просто не знал, что на это ответить.

— О последствиях не беспокойся, драку никто кроме Милли не видел, ибо она произошла в сумеречном пространстве, — Принцесса удивила меня ещё сильнее. — И чтобы тебе не было обидно, что ты такое веселье пропустил, держи от меня подарок, случайно вывалилось из одного рогатого, — с этими словами она протянула мне пачку свитков перевязанных тонкой бечёвкой. Один из них заметно выделялся на общем фоне золотистым цветом пергамента, с него и начал знакомство.

Рецепт производства 'Стрел Силы'.
Класс: 'уникальное'.

Распознав его, изумлённо присвистнул, и сразу же решил изучить, вложив единицу талантов.

Очень интересный рецептик. Если верить описанию, получаются стрелы, в которые вкладываются почти любые магические заклинания, а пользоваться ими смогут обычные стрелки. Если же вдруг маг сам возьмёт в руки лук, то он легко наложит именно то заклинание, которое более всего необходимо в данный момент. Смех смехом, но даже 'исцелить' такой стрелой вполне реально. Так, на древко подходит исключительно радужное дерево — это вполне ожидаемо. Лак для изоляции основы заклинания внутри плотных волокон дерева, ингредиенты обычные, хоть и много их, сделаю. Оперение не сильно важно, главный секрет кроется в наконечнике. Для него требуется мифрил или адамант, думаю, демонит тоже подойдёт. Внутрь наконечника помещается маленький драгоценный камень, который выступит накопителем маны и активатором заклинания, вложенного в древко стрелы. Желательная форма камня прилагается.

Другие рецепты относились к обработке драгоценных камней, выделке 'красного железа', и магической кулинарии, о которой мне прежде не приходилось слышать.

— Вот сейчас мы его и проверим, — быстро распознав рецепт, достал котелки, занявшись приготовлением ужина.

Пока я химичил, жены наперебой рассказывали и о своих приключениях в городе. Прилично увеличив за счёт удачных ставок на меня, выданную Милли сумму, они отправились её тратить. Дриада оказалась весьма разборчива в одежде. Покупать в первом же салоне то, что ей пытались впихнуть с использованием ментальной магии, она категорически не пожелала. Во втором ситуация полностью повторилась, уже вызвав естественную реакцию разобраться, в чём её поддержала Фелина. Быстро выяснилось, что большая часть торгового персонала банально продала душу бесам. Те особой силой не отличались, зато позволяли крепко запудрить мозги доверчивым клиентам. Когда рассерженная парочка дев решили поставить зарвавшихся безденят на место, неожиданно объявились их могущественные покровители. С ними-то и произошел бой в 'сумеречном пространстве', которое являлось производной от местной природной аномалии. Наглым демонам, по глупости уже считавшим город своей личной собственностью, сильно не повезло нарваться на лучницу, способную всегда попадать туда

куда хочет, к тому же имеющую высокую стойкость и огромное здоровье. Милли же дополнительно сковала их силы, перекрыв подпитку от стихийного источника аномалии. Именно благодаря той битве, она впоследствии и активировалась. Позже к ним ещё пытались пристать какие-то уроды, пожелавшие принудить их ментальной магией, за что получили от Принцессы по первое число. В общем, всяческих впечатлений им хватало не только на трибунах Колизея. 'Эпическая' категория Фелины почти достигла сотого уровня, осталось совсем немного. Она восторженно рассказывала, как представляла себя стоящей рядом со мной, там, на песке арены, стараясь помочь хоть чем-то, особенно в ситуациях, когда я был очень близок к поражению. Возможно, именно эти малые эманации и помогли мне не один раз переступить через себя, кто знает.

Плотно поужинав, дружно завалились спать прямо на берегу озера. На что-либо большее моральных сил просто не оставалось. Вот рано утром за меня уже взялись всерьёз. Солнце ещё не взошло, туман плотно укрывал окрестности, стояла звенящая тишина и две прекрасных девы, пожелавших любви и ласки. Пришлось оправдывать оказанное доверие, да так, что система неожиданно пробудилась от спячки, порадовав 'простым' достижением с кое-каким внушительным довеском:

> Поздравляем, вы получили достижение 'Великий Любовник'.
>
> Вы смогли…
>
> Награда: Слава +1, +5 очков основных характеристик (не распределено), +10 очков таланта (не задействовано).
>
> Дополнительная награда — талант 'Эмпатия' 100 уровня.
>
> Поздравляем, вами открыт талант 'Эмпатия'! (справка)
>
> Вы способны воспринимать эмоции, чувства и ощущения существ, находящихся поблизости от вас.
>
> Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Узнав, чем же меня так неожиданно вырвало из процесса, жены решили передать мне свои ощущения, после того, как отсмеялись. Пауза помогла им взбодриться и накинуться на меня с удвоенной энергией. В нашей совместной близости физическая составляющая оказалась даже не вторична, а где-то на десятом

месте. Первые же места заполнила любовь и нежность. Сложно это выразить словами — поистине незабываемый опыт обмена телами и просто невероятное чувство любви. И лишь не вовремя пробудившаяся совесть напомнила о долге, заставив вынырнуть из блаженной нирваны.

Найти единственного жреца в огромном пустом Храме помогла свежеприобретённая эмпатия. 'Сигнальная пелена тьмы' оказалась развеянной остатками божественных эманаций, как и любая другая магия. Но лишь стоило мне немного прислушаться к собственным чувствам, как обнаружилось что-то необычное. Боль, тоска, безнадёжность… всё это, естественно, принадлежало не мне. Двинувшись в сторону усиления этих ощущений, я сам не заметил, как оказался в тёмном подвале, где и повстречал единственного обитателя некогда бывшего исключительно многолюдным Храма.

— Ты всё-таки сумел сдержать слово, — с большой грустью на лице, одними краешками губ улыбнулся жрец. — Я даже тебе не хотел показываться на глаза, ибо все усилия оказались напрасными.

Внутри меня всё вдруг оборвалось.

— Неужели все служители Бога погибли или исчезли навсегда? — неверяще спросил его.

— Они пока ещё сопротивляются, однако силы их на исходе, — тяжелым голосом ответил жрец, а мои чувства уловили его тягостное состояние души. — Услышав твой глас, несколько воинов света добровольно обрекли себя на немыслимые муки, дабы передать совсем краткое послание. Ты должен его увидеть, — он прикоснулся к моей руке, запустив передачу.

'Мы все оказались в межпространственной ловушке', - перед моим взором появились горящие строки принятого сообщения. 'Все каналы связи надёжно перекрыты, выйти невозможно. Невозможно даже умереть. Глас небес, за которым мы все пошли, неожиданно обернулся дьявольским обманом. За ним стоят люди из администрации, полностью продавшиеся демонам. Выхода нет, хотя надежда ещё не умерла. Щель медленно сжимается и нас скоро раздавит, окончательно стерев сущность душ. Силы хватит продержаться лишь пять дней, после чего в этом грешном мире не останется слуг Бога. Прощайте'.

Я долго стоял и тупо смотрел на последнее слово послания. Для игроков это, конечно, не конец. Все они возродятся в 'детском саду', но, ни жрецов, ни паладинов здесь больше не будет. Да и сама 'Фантазия' скоро разрушится изнутри, вызвав настоящую катастрофу государственного масштаба. А, может, и мирового.

Есть ли сила, способная остановить несущийся под откос поезд, под завязку забитый пассажирами?

— И что, совсем нет никакого выхода? — я поднял свой погасший взгляд на жреца.

— Разве только попытаться, правда, для этого нужен 'Венец Власти', - совершенно глухим голосом ответил тот.

Внимание! Вам предложено задание 'Последняя надежда'.
Класс: 'эпическое'.
Награда: 999 пунктов репутации с Главным Храмом.
Штраф за отказ или провал: нет.
Принять? Да/нет/(больше информации).

Выбрав 'больше информации', приготовился слушать долгий рассказ, но его не последовало.

— Добудь 'Венец Власти', с помощью него появится мизерный шанс сломать игру сильных мира сего, неожиданно оказавшихся сильнее самого Бога… — жрец не сказал мне ничего больше, но хватало и этого.

Да уж, ему легко говорить добудь! Учитывая, что этот самый 'венец' есть высший атрибут королевской власти. Добровольно с ним не расстаются. Да, можно было попытаться прокачать репутацию с каким-либо королём, а их не так-то много, кстати, ну там лет за шесть-семь до того уровня, когда он захочет дать временно поносить корону своему любимчику. Вдруг случится небывалое чудо, хотя в подобную возможность совершенно не верится. Только где взять столько времени? Пытаться завладеть короной силой? Э… что-то не припомню таких случаев за всю историю этого мира. Королей убивали, пару раз, да, вот только желанная корона почему-то не доставалась алчущим власти преступникам, всегда ускользая из их рук. Но делать нечего, принимаю практически безнадёжное задание, благо никакой ответственности за провал нет.

Собравшись выходить, вспомнил о висящем в моём ухе 'святом знаке', который стоило бы подзарядить.

— Мне может потребоваться дополнительная сила, — протянул его жрецу, выводя его из ступора.

— Надо же… — удивлённо заметил тот, взяв его в руки. — А почему ты не внёс его в своё тело, когда он достиг предела? — неожиданно спросил оживившийся слуга Бога.

— Мне его продали уже в таком виде, а интеграция предлагается только первому дорастившему 'эпик' до сотни, —

покачав головой, ответил ему.

— Это легко исправить, — жрец вцепился в меня взглядом, и я почувствовал пробудившиеся внутри него весьма необычные чувства.

Надежда на чудо — именно так их можно было назвать.

— Исправляй, — решил принять его предложение, хотя и не понимал причин охватившего жреца воодушевления.

— Вот так, теперь экипируй и примени на нём же 'Благолепие', - серьга с синим камнем снова вернулась в мои руки.

Проверив её, удивился упавшему на один пункт уровню предмета. А 'Благолепие' — это особое благословение, как раз поднимающее уровень на одну единицу. Не важно, игрока или его предмета. Раньше выпросить его у жрецов было практически нереально. Только получить в награду за сложные квесты. Ещё не догадываясь, куда меня заведёт эта идея, вернул серьгу в ухо, но вместо активации благословения закинул в неё свой опыт по уже хорошо отработанной схеме, соглашаясь на интеграцию.

Запущен процесс телесной интеграции предмета 'Святой Знак'.

Внимание! Обнаружено активное действие эффекта 'Ангельской Благости Духа', процесс интеграции приостановлен.

Уровень святости максимален, штраф не выдавался, интеграция перезапущена в форме 'А+'

Изъятие и трансформация хранимого содержимого, изъятие завершено, интеграция завершена, предмет 'Святой Знак' разрушен.

Получено персональное свойство 'Святая Благость', позволяющее аккумулировать в себе с неограниченным хранением до 100 жреческих благословений и возможностью последующего наложения на любые подходящие цели.

Эффективность наложения 100 %.

Успешно ассимилированы высшие жреческие благословения: 'Божественное Сияние', 'Высшая Благодать', 'Благолепие'.

Открыта возможность самостоятельного воспроизводства данных благословений по 1 штуке каждого типа в сутки.

Данные сохранены.

'Вот это да!' — было чему удивляться после ознакомления с

длинным текстом, выданным системой. Теперь я сам стал почти жрецом, и главное — обошлось без классовых ограничений и прочего особо 'приятного добра'. Ну, учудил хитрый хранитель Храма со своим неожиданным предложением, и ведь как чувствовал. И всё же запас благословений у него стоит пополнить, ибо естественное воспроизводство откровенно маловато. А так появляется возможность использовать их в качестве оружия. Естественно, только против 'злодеев', но и этого более чем достаточно. Сильно сомневаюсь, что одержимым и их хозяевам сильно понравится божественный свет.

Увы, сильно пополнить запас благословений не удалось. Жрец тоже имел жесткое количественное ограничение, и больше трёх штук каждого типа высших благословений в сутки не смог выдать. Зато он расщедрился и выдал всё имевшееся в своём жреческом арсенале, в том числе 'инквизиторские' воздействия, заставляющие говорить попавшего под их воздействие исключительно правду, жестко карая за ложь сильнейшими болевыми ощущениями.

Покинув Храм и город, снова устроились тёплой компанией у озера. Хоть домик возводи, в качестве основной базы. Город близко, правда не самый лучший, лес — вот он перед вами, прекрасное озеро с мрачной репутацией среди игроков… все необходимые условия соблюдены, и Фелина остаётся здесь самым страшным в прямом смысле этого слова существом. На будущее, если оно, конечно, будет, хех, прекрасная задумка. А пока требуется устроить мозговой штурм, дабы понять, как подобраться к полученному 'эпическому' заданию. Подробностей никаких, как хочешь, так и копай. Зелёный обруч Верховного Духа Природы с головы Милли не мог чем-то помочь. Требовалась заявленная власть именно над людьми, ибо ловушка открывалась только в городах. Там же в неё можно проникнуть ещё раз и попытаться вывести слуг Бога оттуда через 'божественный портал', если всё удачно получится. По крайней мере, других разумных вариантов я просто не видел.

— Да что тут думать, — вскинулась Принцесса, едва выслушав мои измышления по поводу полученного задания. — Мы вполне можем завладеть короной моего отца, причём на совершенно законных основаниях, как прямые наследники престола.

— Можем… — я изобразил самую серьёзную задумчивость.

Если честно, то подобный вариант мне изначально даже в голову не приходил. Наверное, проще отобрать корону у другого живого короля, чем пытаться добыть венец у мёртвого монарха.

Ага, мёртвого, которому эта мёртвость совершенно не мешает изводить множество сильнейших игроков и рейдовых групп в течение долгих лет. Его целые кланы пытались достать, однако, где теперь те кланы? Вот-вот. Во всём мире 'Фантазии' официально доступно лишь две совершенно непроходимых локации. Одна из них называется 'Драконья Колыбель', куда драконы слетаются раз в пару лет ради выведения крайне немногочисленного потомства, а вторая — 'Дворец мёртвого Короля', где и обитает отец моей второй жены. Собственно, история появления этой локации началась с почти успешной попытки захвата королевской власти игроками. Все властители стран в этом игровом мире изначально были неписями. Они вели политику в целом весьма миролюбивую и исключительно справедливую. Естественно, она нравилась далеко не всем, особенно хищным кланам, желавшим подмять под себя всё что можно. Король Латрии Сеалий Первый сделал большую ошибку, разрешив строительство нескольких клановых замков на своей территории. Да, основатели кланов прокачали у него репутацию до возможного предела, получив дворянское звание и другие преференции, но позже на их место сел корпоративный директорат, которому предоставленных короной прав оказалось слишком мало. Несколько кланов временно объединив силы, организовали масштабный заговор по свержению законной власти. Им удалось благополучно перебить королевскую гвардию и ворваться во дворец, сея смерть среди защитников трона. Пал и сам король вместе со своим придворным магом. Вот только нападающие не рассчитывали, что после гибели тот маг превратится в сильнейшего лича, который поднимет всех павших в виде зомби. Из ставшего склепом дворца живыми не выбралось ни одного игрока — все там и остались, превратившись в ходячих мертвецов. Более того, павшие игроки не могли уйти на перерождение, им приходилось отыгрывать роли новых подчинённых чужой воле защитников дворца вплоть до удаления персонажа, иначе было не выбраться. Судя по всему — именно такой сценарий изначально предполагался разработчиками игрового мира как крайнее защитное средство королевской власти. С тех пор всё только ухудшилось. Из-за многочисленных убийств, вызова сильнейших эманаций смерти, поднявших активную нежить, непонятных желаний мёртвого короля, беспрекословно выполняемых его 'Венцом Власти', столица королевства Латрия город Карадос стал огромной безблагой зоной. В ней заметно падают силы, замедляется регенерация здоровья, у магов совсем не восстанавливается мана, а жрецы и паладины полностью теряют связь с Богом. Последнее обусловило

превращение города в главное разбойничье логово целого мира, где только сила определяет всё. Впрочем, кланам такое положение было выгодно, ибо над их замками полностью исчез какой-либо внешний контроль. За долгие годы предпринимались неоднократные попытки очистить город и дворец от скверны, однако все они заканчивались плачевно. Единственным плюсом стало общее понимание, что больше так действовать нельзя и остальные короли могли вздохнуть с большим облегчением, ибо на их власть игроки больше не покушались. Впрочем, это не отменяло заговоров и дворцовых переворотов, однако всё это происходило только среди НПС, так или иначе завязанных на королевские династии. Стоит заметить, некоторые заговоры, увенчавшиеся успехом и обернувшиеся сменой власти, оказались весьма полезными игрокам. Старая система репутации в тех королевствах рушилась, вместе со сложившимися центрами сил и влияния, душившими на корню любую возможную конкуренцию. Многим участникам вчерашнего турнира удалось обрести рыцарский класс как раз на волнах тех неоднозначных событий. Но вернёмся к нашей непростой ситуации. Очередная вылазка к ходячим мертвецам непременно привлечёт внимание всех обитателей города Карадос, ибо сделать это тихо и незаметно нельзя. Сложно сомневаться в желании тамошней весьма многочисленной публики, если не ударить в спину героям, что наиболее вероятно, то просто поживиться чем-либо под шумок. В истории имелись неоднократные прецеденты. Предварительно зачистить весь город нереально, ибо просто не хватит времени, потому нам мало проникнуть в дворец-склеп — требуется ещё как-то обезопасить тылы. Хотя бы на пару часов, которых хватит для того, чтобы хорошенько углубиться на мёртвую территорию. В общем, придётся идти на поклон к клану 'Ралисты', с которым у меня вроде как наметилось некоторое сотрудничество, вдруг удастся договориться к взаимной пользе. О чём я и поведал своему немногочисленному коллективу.

— Я иду с вами! — твёрдо отрезала дриада Милли, вызвав у меня и Фелины реакцию сильного изумления. — И не надо смотреть на меня такими глазами, — чуть позже добавила она, когда мы закрыли рты. — Познание собственных способностей требует разнообразия сложных ситуаций, — совсем по-деловому продолжила зеленовласая дева. — Если раньше моя сила простиралась только над лесами, то теперь даже морок города не способен причинить мне вреда или заметно ослабить. Я помогу вам превозмочь безблагость и значительно увеличу шансы на успех.

Спорить с ней я просто не решился, сказала — как отрезала.

— Может тебя чем-то вооружить? — высказал ей свои предложения. — Дай взглянуть на свои характеристики, попробую подобрать подходящее по характеристикам оружие и амуницию.

— Смотри, только это не сильно поможет, я и сама многого не понимаю… — с этими словами она передала мне пакет информации о себе:

Имя: Верховный Дух Природы Милли.
Социальный статус: неопределим.
Уровень: неопределим. Класс: сокрыто.

Базовые характеристики: вариативно, 100-100000
Вторичные характеристики: вариативно, 100-100000
Третичные характеристики:

Аура стихийной стойкости — 100
Общая стойкость 5х (любой входящий урон ослабляется в 5 раз).
Ментальный блок (полное игнорирование ментального воздействия).
Иммунитет к ядам.
Вариативное существование в любых средах, отличных от воздуха.

Таланты: вариативно
Активные умения: вариативно
Родство со стихиями: 100

Вот и попробуй тут что-либо понять, сплошная 'вариативность', зато любая 'база' начинается от сотни пунктов. На острие атаки ей не идти, а прикрывать тылы тоже не самое простое дело. Значит, наиболее подходит магическая специализация с упором на защиту.

— Держи, — я протянул ей 'Боевой посох Ледяного Архимага' вместе с его описанием. — Как пользоваться догадаешься сама или подсказать?

— С каких пор ты стал сомневаться в моей сообразительности? — беззлобно огрызнулась она.

— И всё равно советую отработать приёмы защиты и нападения, пока не попали в настоящую переделку. Там цена ошибки может оказаться слишком большой, — порекомендовал ей назидательным тоном. — Из хорошей одежды для драки есть только это, — перекинул ей описание трофеев, доставшихся от

Наратана Подлого, — однако без изменения внешнего вида красоваться во всём этом категорически нельзя.

— Так займись, пока мы с Принцессой потренируемся, — заметила дриада с лёгкой ухмылкой на губах.

И кто, спрашивается, меня за язык-то тянул, а? Теперь хочешь — не хочешь, а придётся поработать не только над своими стрелами. Так, в сапогах можно ничего не менять, внешне они не особо выделяются, несмотря на свои исключительные характеристики, особенно связанные с прыжками, удваивая их высоту или длину. Да и множитель к удару ногой хорош, почти как у моей латной обувки из комплекта 'Чёрного Рыцаря'. Привлекательность, удобство, комфорт, приличное увеличение скорости бега, затирание следов, эффект 'тихого шага' — поистине настоящее произведение искусства. Мне такие сделать пока не под силу, тут особый рецепт нужен, позволяющий совместить столько полезных качеств в одном изделии.

Проще и быстрее всего изменить штаны, тоже являющиеся воплощением истинного мастерства и совмещения различных материалов. Надо же, как изящно сочетается мифриловая чешуйчатая броня и кожа василиска, буквально наращенная поверх неё. Однако добавить дополнительную пропитку алхимией вместе с изменением цвета мне ничто не помешает. 'Животворящая вода' способна и не на такие чудеса. Пара часов благополучно ушла на подбор и изготовление технических эликсиров. А рецепт по обработке кож из числа недавно добытых Фелиной, обещал вообще нечто необычное получить в конечном итоге.

'Василисковые бронештаны'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0,64 кг.
Прочность 1440/1440.
Удобство: 25.
Защита: нижняя часть тела, исключая голень и стопу.
Стойкость к урону оружия: 200 колющего и режущего, 20 рубящего, 10 дробящего. Стихийная стойкость: 20.
Эффект мимикрии: при неподвижности владельца приобретают вид и фактуру присутствующих поблизости естественных объектов.
Штраф зрительного восприятия наблюдателей 10–75 %.
Эффект самовосстановления повреждений: 5 единиц прочности в минуту.
Дополнительное свойство: 2 кармана под слоты быстрого доступа (универсальные) на 2 ячейки.

Всё же удалось превзойти неизвестного мастера, создавшего этот шедевр и сделать его ещё лучше. Немного подумав, обработал сходным образом и сапоги, дабы получить аналогичное свойство мимикрии. С первого раза не вышло, но после наложения на поверхность обработанной кожи демона и сращивания с основой 'Животворящей водой' нужный эффект был благополучно достигнут. Заодно прибавилось прочности и появилось самовосстановление. Система не оставила мои труды без своего внимания:

> Поздравляем, вы получили Большое достижение 'Нет предела совершенству'.
>
> Вы смогли улучшить предмет, сделанный руками Великого Мастера, который тот считал вершиной своего искусства.
>
> Награда: Слава +5, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано).
>
> Дополнительная награда — талант 'Модернизация' 100 уровня.
>
> Поздравляем, вами открыт талант 'Модернизация'! (справка)
>
> Вы способны улучшать любые материальные изделия, привнося в них новые характеристики.
>
> Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Обрадовавшись такой ценной прибавке, которой мало какой мастер мог похвастаться, решился проверить свои силы на трофейной кольчуге, превратив её в некоторый аналог бронештанов. План в голове сложился, материалы и инструменты лежали под руками, позволяя включить 'творческий порыв'. Руки замелькали с невероятной скоростью, отсоединяя от готового изделия лишние элементы: пластины исключительно для красоты нам не нужны. Пришлось вливать магических сил, без этого металл кольчуги поддаваться категорически не желал. Нижняя часть немного укорачивается, благо ей не потребуется прикрывать колени, из неё быстро выплетается отсутствующий капюшон. Есть! Теперь главная часть модернизации. Куски кожи демонов режутся тончайшими полосками и вплетаются между мельчайших колец, затем сращиваются в определённых местах 'Животворящей водой'. В обычном состоянии на эту кропотливую

работу ушла бы неделя, если не больше, а так пара часов в режиме робота с фабрики и готово. Теперь обработка алхимическими составами и финальная проверка распознаванием:

'Гибкий панцирь молодого дракона'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 1,47 кг.
Прочность 2025/2025.
Удобство: 30.
Защита: верхняя часть тела, включая руки за исключением кистей, и голову при накинутом капюшоне.
Стойкость к урону оружия: игнорирование колющего и режущего, 30 рубящего, 20 дробящего.
Стихийная стойкость: 65.
Эффект мимикрии: при неподвижности владельца приобретает вид и фактуру присутствующих поблизости естественных объектов.
Штраф зрительного восприятия наблюдателей 10–75 %.
Эффект самовосстановления повреждений: 5 единиц прочности в минуту.
Требуется сила: 30; подвижность: 65.

Не останавливаясь, из последнего куска демонской шкуры изготавливаю перчатки с аналогичной обработкой. Всё, комплект поистине уникальной экипировки готов, можно смело презентовать.

— Невероятно! — воскликнула дриада, практически полностью визуально слившись с большим деревом и внимательно разглядывавшая покрывшуюся текстурой коры свою руку.

Лишь немного выделяющиеся очертания условно-человеческой фигуры позволяли разглядеть её со стороны. Когда она ложилась на землю, то вместо неё в глазах наблюдателей появлялся небольшой бугорок покрытый травой. Заметить можно, однако глаз совершенно не цепляется. В движении эффект маскировки падал, но всё равно оставался весьма неплохим. В общем, теперь ей больше не потребуется прятаться от чужого взгляда, превращаясь в бестелесную форму, чего, как выяснилось, она не очень любит.

Дело было к вечеру, делать было чего. Вот только совершенно не хотелось заниматься именно этим. Впрочем, разве у меня мало дел, есть ведь из чего выбрать. Итак, пока есть возможности,

следует заручиться поддержкой и обеспечением тыла при походе к мёртвому королю за его короной. Дело важное и дело нужное, которое как раз не стоит откладывать в долгий ящик, ибо любая подготовка требует времени. Тем более тут не только от меня всё будет зависеть. Предполагаемые на роль временных союзников 'Ралисты' скинули мне информацию, где стоит начать поиски интересующих их людей. Предгорья на самом краю королевства Алдия рядом с клановыми землями. Есть там далеко не самый маленький город, посреди густых лесов с множеством агрессивных зверей, где их и видели в последний раз. Искать там их можно долго. Город знаменит расположенными поблизости от него многочисленными шахтами, где добываются драгоценные камни и мифриловая руда. Спрятать по тем подземельям можно хоть целую армию — никто не заметит. Однако выслушавшая мои стенания дриада испросила записи внешности интересующих меня личностей, после чего надолго погрузилась в себя.

— Кажется, есть, — задумчиво заметила она, возвращаясь к реальности. — Места там плохие, я не могу проникнуть своим взором, что-то не пускает, однако три дня назад одна из моих младших сестёр видела похожих людей, шедших через её лес. Позже они прошли в обратную сторону, и их было значительно меньше. И вообще там в последнее время подозрительно много ходить стали.

Выяснив немногочисленные подробности, открыл портал в те далёкие края. Следы обнаружились практически сразу. Много следов. От города через лес в моём взгляде Мастера-Охотника пролегла хорошо натоптанная тропа. Значит по ней можно прогуляться. Призвав 'сигнальную пелену тьмы', влил в неё изрядный запас маны, значительно увеличивая радиус обнаружения. В следующее мгновение она засекла несколько объектов активно приближающихся к нам со стороны города. Подав женам команду спрятаться, активировал собственную невидимость. Через пять минут прямо на нас вышла компания их девятерых игроков, шедших прямо по натоптанной тропе. Они спешили куда-то по своим делам и не искали неожиданно появившуюся здесь троицу неизвестных. Пристроился в нескольких метрах за их спинами, стараясь подслушать ведущийся полушепотом разговор.

— А что там за убежище? — спросила одна спина, обратившись к другой.

— Убежище и убежище, знаешь же про здешние шахты? — тихо ответила ей другая, судя по всему принадлежавшая 'Сусанину', ведущему всех остальных за собой.

— Хочется же узнать заранее, может зря я тебе полсотни

'желтых' заплатил, — не унимался дотошный игрок. — Обещан был и выход на аукцион…

— Да какая тебе разница, где пересидеть пару месяцев, пока всё не устаканится, — недовольно фыркнул проводник. — Хороших условий содержания вам никто не обещает, лишь гарантию, что никто не найдёт, ха-ха-ха…

— И действительно не найдут? — спросил уже другой участник этого похода, постоянно опасливо держа руку на рукояти оружия, висевшего у него на поясе.

— Именно за это с вас и деньги берут! — назидательно ответил ему тот. — И хватит шуметь, иначе как в прошлый раз стаю сотенных мобов на себя вытащим, мало не покажется, — добавил он чуть позже, резко прекращая все разговоры.

Однако моя 'сигнальная пелена' поблизости от тропы мобов не засекала. На изрядном отдалении — да, мелькало что-то похожее на одиночное зверьё, но приближаться оно явно не спешило. Зато вскоре обнаружились группа людей впереди по ходу движения. Чем ближе мы к ней подходили, тем больше они мне не нравились: уж больно их взаимное расположение похоже на затаившуюся засаду. На одно мгновение возникла мысль предупредить эту компанию, затем вовремя вспомнил, зачем я сюда влез. И потом вряд ли поверят они непонятному голосу из леса. В крайнем случае, помогу отбиться. Дабы иметь возможность манёвра, ещё немного отстал, благодаря чему едва не прозевал важное событие. Вот идёт плотно сбившаяся группа по лесу, стараясь вовремя заметить опасность, вдруг в один момент все кроме 'Сусанина' останавливаются как вкопанные, а в следующую секунду в них уже густо летят стрелы. Но больше всего меня поразило мгновенное исчезновение тел: расстрелянные игроки не успевали даже упасть на землю. Лишь проводник остался стоять на месте, дожидаясь, пока не останется никого кроме него и сидевших в засаде лучников. Кстати, мой талант 'видеть зло' их не определял, хотя эмпатия улавливала характерные эмоции злостных убийц, которым нравится это дело.

— Сегодня больше никого не приведу, можете отдыхать, — негромко сказал проводник сидевшим в засаде разбойникам.

— И тебе хорошей ночи с тёплой бабёнкой под боком, Васян, — ответили ему из ближайших кустов.

'Сусанин' развернулся и ходко двинулся обратно по тропе, едва не зацепив меня. Когда он удалился, стрелки выбрались из-под кустов, но пошагали не в город, а вглубь леса. Стоило мне двинуться по их следу, как перед глазами появилось системное сообщение:

Внимание! Вы вошли на территорию битвы.

Точка мгновенного возрождения закреплена в зоне 'Б'.

Да обретут победу сильнейшие из сильнейших!

Вот это сюрприз так сюрприз! Стало понятно, почему те 'герои' встали как вкопанные. Пока они удивлялись прочитанному сообщению, их всех и перестреляли. Тут стоит немного пояснить: есть в этом мире так называемые 'территории битв'. Ранее я знал лишь о трёх, где действительно устраиваются масштабные групповые состязания и проводят турниры. Теперь обнаружилась четвёртая, о которой широкая общественность ничего не знает. И нашли её, скорее всего, чисто случайно: вокруг дремучий лес, где нет практически ничего ценного, кроме злобных монстров, даже 'редких' трав не видно. Главная фишка 'территорий битв' в особом алгоритме работы механизма возрождения игроков в случае их гибели. Павший боец мгновенно переносится в закреплённую за его отрядом точку со всем содержимым инвентаря. Ничего не теряется, в отличие от обычной логики действий. Кстати, ещё один момент… хоть в этой игре и сделана потеря всего добра в случае смерти, но на самом деле есть возможность кое-что сохранять, даже не имея артефактов 'пространственного кармана'. После достижения игроком десятого уровня и выхода из 'детского сада', ему разрешается привязать к себе один комплект одежды класса 'простое', дабы в случае смерти не оказаться голым на точке возрождения, иначе в города могут и не впустить. В 'детском саду' такого нет и при возрождении всегда выдаётся 'комплект новичка': драные штаны и такая же рубаха. Ещё при смерти 'совершеннолетние' игроки сохраняют определённое количество и тип монет, в зависимости от своего уровня. На десятом — десять медяков, на тридцатом — тридцать серебра и после шестидесятого уже сохраняется золото. Есть ради чего поднимать уровни, кроме получения свободных единиц основных характеристик и очков талантов. Естественно, возрождение на точке 'территории битвы' не обходится без ослаблений, зато можно сразу же вернуться в бой или покинуть зону боёв, если не чувствуешь в себе сил продолжить сражаться. Но интересно, почему этих игроков подло перестреляли из засады — тут чувствуется какая-то странная загадка. Проявившись и подав сигнал подошедшим напарницам, приказав ждать меня, встал на след засадной группы, быстро нагнав её. Те сохраняли молчание, лишив меня хорошей возможности что-либо узнать из их разговоров. Эмпатия тоже не давала особой пищи для ума. Пока

мы шли, окончательно стемнело. Мне свет не требуется, а вот стрелки зажгли тусклые магические фонари, освещая себе дорогу. Обнаружив пеленой тьмы ещё одну группу впереди, снова немного отстал, рассчитывая увидеть, как перестреляют уже этих. Но те только окликнули идущих по тропе людей и пропустили их дальше. Я же притормозил, заметив в воздухе едва заметную светлую линию — явный признак активной 'сигнальной сети', в которую невидимкам лучше не попадаться. Подал рукой команду шедшим позади напарницам, чтобы они ждали здесь: втроём дальше лучше не лезть. Отойдя в сторону, разглядел и другие линии, решившись перепрыгнуть через них. Подождав реакции на свои действия и не заметив оной, двинулся дальше вглубь контролируемой заклинанием территории. Вот он явный минус 'сигнальных сетей' — достаточно перепрыгнуть или обойти их магические нити, и они легко пропускают нарушителя, совершенно не замечая его. Впрочем, разглядеть нити смогут только маги с большим 'восприятием', которых не так уж и много.

'Так, а это что такое?' — передо мной вырос густой частокол острейших 'земляных копий', да и вся территория за ними представляла сплошное полевое фортификационное заграждение, созданное магией земли и магией природы. Колючие кусты с иголками-крючками — что та спираль Бруно, запутаться в них легче простого, а выбраться без посторонней помощи не всякому удастся. Двинувшись вдоль импровизированного забора, быстро определил, что он большим кольцом охватывает какую-то территорию, внутри которой моя 'сигнальная пелена' отмечает множество людей. Неужели то самое убежище, о котором говорили игроки? Пройдя в другую сторону, обнаружил и хорошо охраняемый проход внутрь. Тут линии 'сигнальной сети' висели в воздухе так густо, что просочиться через них можно и не пытаться. Да мне и не нужно. Заграждение легко перелететь по воздуху, задействовав 'сверхдальний прыжок'. Сказано — сделано, через пару минут я благополучно оказался внутри охраняемого периметра, хотя при этом едва не влетел в паутину нитей на другой стороне. 'Ну и дела…' — сложно описать возникшее эмоциональное состояние, когда я, наконец-то, понял, что здесь творится. И восторг, и возмущение одновременно. Восторг чужой наглостью и возмущение воплощением их идеи. Кто-то устроил вокруг точек возрождения самый настоящий концлагерь. Колючая проволока в виде хищных кустов, охранники со злыми собаками… на редкость откормленные петы, вышки со стрелками, бараки с заключенными. Только серой фашисткой формы надзирателям не хватает для полного антуража и виселиц на главной площади, дабы заключённые и не думали о бунте или

побеге. Собак я постарался обойти дальней стороной, не хотелось бы, чтобы они меня учуяли, затем пристроился к процессии из трёх охранников тащивших под руки расстрелянного прямо на моих глазах игрока в дальний барак, просочившись внутрь за их спинами. Там обнаружилась самая настоящая пыточная камера с парочкой улыбающихся палачей и несколько субъектов из списка, предоставленного мне 'Ралистами'. Ну, прямо как по заказу. И естественно, совсем не в роли заключённых.

— Надеюсь, тебе уже стало понятно, что сопротивление и упорство ничего не даст? — сказал один из них тому, кого приволокли, по пути продемонстрировав местные достопримечательности. — Варианта ровно два: ты подписываешь годовой контракт на наших условиях или удаляешь персонажа, иначе отсюда просто не выйдешь. Не завтра или послезавтра, даже не думай. Сбежать… можешь попытаться, надо же на ком-то петов прокачивать. И не мечтай, что после сможешь сдать всем это место или раскрыть такое замечательное предприятие. Актуальные форумы контролируются администрацией, которая с нами заодно, имея свой процент, а на других твои стенания никто и не заметит. Если не хочешь вступать именно в наш клан, есть разумные альтернативы, верно ли я говорю? — он окинул взглядом своих подельников.

Те, громко гыкнув, дружно подтвердили его слова.

— Ну как, уже готов встать в наши дружные ряды или желаешь немного подумать? — с ехидной улыбкой спросил другой игрок ошеломлённого такой наглостью пленного.

Вместо ответа тот плюнул в его лицо, на большее явно не хватало сил, за что получил сильный удар ногой чуть пониже живота, согнувшись пополам и упав на пол.

— Бросьте его в барак, пусть думает, мы ведь всё равно никуда не торопимся, день-два ничего не решат, — сказал первый 'рекрутёр' конвоирам. — И тащите другого, возможно, он окажется куда сговорчивее этой падали, — бедняге ещё пару раз прошлись ногами по рёбрам, прежде чем выволочь наружу.

Следующий пленник действительно оказался сговорчивее. Пытался возмущаться предлагаемыми условиями навязываемого ему контракта, заставляющего идти на чужую войну, но в результате всё равно согласился его подписать, явно надеясь сбежать при первой возможности, а не тянуть военную лямку целый год, как от него требуют. Сильно приуныл, когда его вынудили раскрыть местонахождение реального тела через какую-то неизвестную мне подтверждающую процедуру. Пусть это не так уж и опасно, как некоторым кажется, всё же в реальности полного беспредела сложно ожидать, но лишний раз рисковать

единственной настоящей жизнью никому не хочется. Сильно захотелось вмешаться, разгромив этот очаг нового рабовладения, но в очередной раз вспоминал, зачем я сюда забрался. У меня есть гораздо более важная цель, чем непосредственная помощь этой группе несчастных. Впрочем, не сильно-то они и пострадают, если подумать. Да, потеряют большую часть имеющихся у них денег и ценного добра, поучаствуют в клановой войне во славу чужих интересов, и, пожалуй, всё. Кто-то действительно хитро придумал набрать себе 'пушечного мяса' из числа тех, кто вовремя сбежал из других кланов, дабы не стать этим самым 'пушечным мясом'. Как по мне — далеко не самая лучшая идея, ибо из подневольных людей получаются очень плохие бойцы. А администрация, как всегда вовремя подсуетилась, набивая свой карман чужими деньгами, похоже, ничего другое её больше не интересует. Выбравшись из барака, прошелся по территории концлагеря, сделав записи творившихся тут непотребств. Мои заказчики славятся своей честностью и принципиальностью — вот пусть с этим гнойником и разбираются. На таком деле можно набрать изрядно репутации, им она точно нужнее, чем мне.

Закончив с разведкой, встретился с женами, вкратце рассказав им об увиденном. Едва удержал их от немедленного воплощения страстного желания наказать всех причастных и тех, кто просто под руку попадётся. Ладно, Фелина — ей лишь бы подраться, но Милли-то вроде как о людях раньше вообще особо и не думала. Вот что приход тварей Бездны делает с характерами духов природы. Прыгаем порталом поближе к замку 'Ралистов', требуется немедленно сообщить результаты и договориться о дальнейшем взаимодействии, время действительно не ждёт.

К замку я опять отправился в одиночестве, оставив своих женщин в лесу. Драки не предполагалось, потому особых возражений не последовало.

— Надеюсь, сведения того действительно стоят, раз ты отвлёк меня посреди ночи, — заявил мне сильно недовольный Виталий Юрьевич, лично встретив меня у приоткрытых ворот. — Неужели она так сильно жжется, что нельзя было подождать до утра?

Меня несколько напрягло его эмоциональное состояние и ощущаемое с его стороны какое-то непонятное отношение, направленное в мою сторону, однако всё это можно списать на неожиданную побудку.

— Информация действительно весьма 'горячая', - подтвердил его догадки, — однако лучше всего о ней говорить в более удобном месте.

— Хорошо, — кивнул он головой, поворачиваясь и приглашая идти за собой.

Вскоре мы оказались в уже знакомой мне по прошлому посещению замка круглой комнате на вершине наблюдательной башни.

— Передаю пакет, — коснувшись руки директора, перекинул ему нарезку изображений, сделанных во время разведки.

Естественно, в неё попало далеко не всё. Сложить мнение об успешном 'коммерческом предприятии' было легко, а вот понять, где оно расположено и как к нему подобраться — увы.

— Мы, конечно, всякого уже повидали и ещё большее могли предположить, но чтобы так всё устроить… — Виталий Юрьевич сильно возбудился после просмотра переданных материалов. — Тут есть повод для расторжения более не устраивающего нас союза с тем кланом, да и для официального объявления войны вполне хватит. Надеюсь, никто больше не получил этой информации? — спросил он, пристально взглянув на меня, а его голос мгновенно заледенел.

— Пока ещё нет, вы первый и главный покупатель, — пожал плечами, показывая свою внешнюю расслабленность. — Да, ещё имеются подробности, касающиеся места, где это всё находится, защитных систем, численности сидящего по баракам контингента и его охраны. Всё это позволит вам провести штурм и освобождение пленников максимально быстро и с минимальными потерями.

— Что ты за всё это просишь? — тон директора стал деловым. — Деньги, вещи, заклинания… в разумных пределах, конечно.

— От вас потребуется одна услуга, причём в ближайшие дни. Мне нужен свободный проход к королевскому дворцу в городе Карадос, а также временное прикрытие тыла, когда мы войдём внутрь мёртвой зоны, — поведал ему о своей потребности. — Думаю, для вашего клана это не составит большого труда и не вызовет заметных расходов.

Такая просьба сильно изумила моего собеседника, он долго не мог чего-либо сказать.

— Безумству храбрых поём мы песню… погребальную! — через пару минут продекларировал Виталий Юрьевич, как-то странно улыбаясь. — Там ведь ваша маскировка станет совершенно бесполезной, а на магию просто не хватит запасов маны. Может быть, как-то менее мучительно решиться на удаление персонажа? Неужели есть то, ради чего туда вообще стоит соваться? — спросил он с нотками лёгкого ехидства в своём голосе.

— Ну, например, очень хочется подержать в руках королевский 'Венец Власти', - честно поведал ему, всё равно ведь

не поверит. — Или вы сомневаетесь в моих силах его добыть? — при этом я подарил ему самую лучезарную улыбку.

— Не хочешь говорить, ладно… — в ответ улыбнулся тот, признавая, что про истинную цель того похода ему так просто никто не расскажет. — Думаю, обеспечить свободный проход через тот город наш клан вполне способен. Но потребуется минимум два дня на подготовку. Если устраивает — заключаем сделку.

— Устраивает, — одобрительно кивнул ему, и, получив подтверждение системы о заключении договора, перекинул директору остальные материалы.

Тот сразу же углубился в их изучение, мне пришлось ждать, пока он закончит просмотр и выдачу командных указаний своим людям, несмотря на исключительно позднее время суток. После директор проводил меня до ворот, согласовав способы связи уже в Карадосе. Мне опять не понравились некоторые его эмоции, явно направленные в мой адрес, однако тогда я им не придал какого-либо значения.

'Утро красит хмурым цветом, а кто не спрятался при этом…' — и действительно утренняя побудка оказалась на редкость неожиданной. Близкий удар молнии, ярчайшая вспышка проникает даже сквозь сомкнутые веки, взрывной гром в следующую секунду, за ней ещё одна вспышка и ещё один раскат. Резкий порыв ветра, легко срывающий и подхватывающий листья с деревьев, а затем поток воды, неожиданно рухнувший с неба на землю. Такие природные явления исключительно редки в мире 'Фантазии' и уж тем более попасть под них едва проснувшись, мне раньше не доводилось. Я и Фелина одновременно активировали щиты маны, расталкивая друг друга в стороны, а Милли так и вообще перешла в бестелесную форму, исчезнув прямо у нас на глазах. Впрочем, через пару секунд проявилась вновь, с исключительно довольным видом подставляя своё обнаженное тело под хлещущие струи воды. Вытянув руки вверх, она вдруг резко запрокинула голову и в следующее мгновение в неё сверху ударила толстенная молния. Вспышка, громовой раскат и счастливая улыбка на лице дриады, светившейся с ног до головы от электрических разрядов.

— Не желаете также подкрепиться? — спросила нас она.

— Нет, — одновременно ответили мы.

— Как хотите, и всё же советую попробовать, сейчас такая редкая возможность… — и при этом тон её голоса даже не намекал на шутку.

Я всё же решился провести эксперимент. Сопротивляемость

стихиям максимальна, здоровья благодаря слиянию с лесом должно хватить и на несколько аналогичных разрядов.

— И что надо сделать, дабы получить такое 'благословение небес'? — спросил свою первую жену.

— Становись рядом, и попытайся ощутить связь с небом, — ответила она, даже не удивившись моей смелости. — Едва возникнет нужное ощущение, просто прими в себя желанную силу.

Встав рядом с ней, попытался поймать постоянно ускользающее наслаждение от стекающих по голому телу водных струй. В какой-то момент удалось поймать правильный настрой и потянуться туда, откуда эти струи падают. Ещё и ещё, возникла подозрительная лёгкость, стоит лишь взмахнуть руками и отдаться бушующим воздушным потокам, дабы они подхватили меня. Руки сами тянутся к небу, а голова запрокидывается назад. Ярчайшая вспышка на мгновенье застилает взор, слух отключается, а в теле вдруг возникает чувство бушующего переполнения силой.

> Поздравляем! Вы получили уникальное 'Благословение Небесных Стихий'.
>
> Все ваши первичные и вторичные характеристики +50 % сроком на 90 дней.

'Ничего себе подарочек…' — успел подумать про себя, отмечая краем глаза, как Принцесса встаёт рядом, повторяя наши действия. Ещё одна яркая вспышка молнии, и её тело тоже начинает светиться от пляшущих по поверхности кожи электрических разрядов.

Громы и молнии постепенно затихли, однако стало ясно — сильный дождь зарядил надолго. Возможно и до самого вечера. Никто не помешает перебраться в другие места, где сейчас тепло и сухо, однако поработать можно и в сырости. Так даже лучше — водная и воздушная стихия могут оказать посильную помощь, придав моим изделиям какие-либо дополнительные свойства. Самому интересно, что может в итоге получиться. Но первым делом пора произвести ревизию имущества. Вот, к примеру, давно плачутся хорошие вещи с безнадёжно потерянной прочностью, которой остаётся совсем немного. А терять эти предметы не хочется. Раньше всё руки не доходили или времени не хватало, теперь же пора проверить, одно очень интересное заклинание.

Внимание! Начат процесс восприятия заклинания из кристалла-носителя.

Процесс восприятия заклинания завершен.

Поздравляем, вы благополучно восприняли магическое заклинание 'Божественная Форма'.

Ранг 0. Стихия: нет.

Позволяет увеличивать и восстанавливать потерянную прочность любых материальных предметов, устраняя любые внутренние недостатки.

Открывается возможность придания любой идеальной формы драгоценным камням одной лишь силой мысли.

Подготовка каста — 10 минут.

Откат: нет.

Затраты маны на каст: 1000.

Рекомендуется настроить пальцовки и голосовые команды активации заклинания.

Медлительное и сытно кушающее ману очень полезное заклинание. Осталось только проверить результат действия. Достаю из загашника 'Кольцо Ловкача', у которого оставалось лишь три единички 'жизни' вещей, и десять минут настраиваюсь на него. Заклинание предварительно должно выявить все дефекты перед их устранением. Каст и проверка 'распознаванием'. Прочность не только восстановилась, но и выросла в полтора раза. Все прочие характеристики остались неизменными. Следующим действием стала подготовка драгоценных камней под наконечники стрел. Обрадовала возможность сделать за одно действие несколько мелких обработанных камней из одного крупного — именно то, что сейчас необходимо. Справляться с огромной толпой зомби только за счёт физической силы и собственной магии будет очень непросто. Там их многие тысячи — потребуется несколько дней на прохождение, да и ещё стоит учесть крайне неприятное обстоятельство постоянного восстановления павших защитников мёртвым некромантом. Именно оно и не позволяло кому-либо ранее зачистить 'Дворец мертвого Короля' раньше. Только большая скорость истребления мертвяков позволит нам дойти до тронного зала, дабы попытаться справиться с главными Боссами, иначе просто сомнут. Хочется верить, что мне удастся наложить на стелы заклинание 'разрушения прочности', тогда успех предприятия станет вполне очевиден, а не как сейчас — серединка на половинку с большой надеждой на везенье.

Изведя все запасы драгоценных камней, как уже побывавших в роли накопителей маны, так и ещё не познавших обработки огранщиком, получил шестьдесят девять маленьких разноцветных кристаллов, которые теперь необходимо вставить в подходящую оправу. Работа с демонитом уже хорошо отработана, и даже проливной дождь ей не помеха. Несколько часов в роли производственного робота и можно немного передохнуть перед следующей серией роботизированных действий. Система отметила мои старания подрастанием очередного таланта:

> Совмещение материалов 70/70.
> Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.

Таланта же ювелира, как вполне можно было ожидать, почему-то не открылось. Видимо работа с помощью заклинаний не попадает под необходимую производственную категорию, нужно брать специальные инструменты и вручную шлифовать исключительно прочные камни. И раз нужный конечный результат достигнут за столь малый срок, то просто грех жаловаться.

Наконечники будущих стрел получились исключительно красивыми: острейшее чёрное четырёхгранное жало, плавно переходит в прозрачное утолщение драгоценного камня, обрамлённого удерживающими полосками металла, и снова заканчивается чернотой основания, прикрепляемого к древку.

Перекусив по-быстрому приготовленной варёной картошкой, надоело мне сложные блюда готовить, понаблюдал за тренировкой своих жен, которые тоже не теряли время попусту. Они вовсю использовали своё оружие и боевую магию совершенно не опасаясь попортить друг другу жизнь. Фелина стреляла из лука, ловко уворачиваясь от ледяных стрел, выпускаемых посохом Милли, причём стараясь обойти её со стороны, дабы загнать стрелу под удерживаемый ей полусферический щит двухметрового диаметра. Падающие сверху капли дождя делали его хорошо различимым. Дриада не зевала, перемещая посох и прикрывая потенциально-уязвимые зоны. Несмотря на взаимные старания дев и быстрые перемещения, успешных попаданий я так и не заметил. Впрочем, эта чисто дуэльная тренировка не сильно-то поможет против наших основных противников, ибо их будет просто много. Девы так увлеклись, что не сразу отреагировали на моё приглашение разделить трапезу.

— Вот, посмотри, что у меня получилось, — протянул одну их первых двух готовых стрел Принцессе, вместе с описанием.

'Самонаводящаяся Стрела Силы'.

Класс: 'уникальное'.

Вес 0,066 кг.

Прочность: неразрушимое.

Гарантируется пробитие любой брони прочностью меньшей 2000 единиц.

Вероятность нанесения критического повреждения 50 %.

Возможность наложения на стрелу любого магического заклинания вплоть до 1 ранга, высвобождаемого при попадании в цель.

Запас маны во встроенном накопителе: 800 единиц.

Эффект самонаведения: при смещении цели с линии прицеливания стрела корректирует свой полёт.

Собственно, в имевшихся у меня рецептах образовавшийся эффект самонаведения отсутствовал, однако я знал о возможности его получения, ради чего и покупал дорогие перья птицы Феникс. С первой сделанной стрелой открылась возможность создать свой собственный рецепт, чем я и воспользовался не пожалев на закрепление десяти единиц таланта, всё равно их прилично имелось в запасе. Самонаведение стрел — весьма полезное качество, особенно при стрельбе на дальние дистанции. От них уже так-то просто не увернуться, да и не за всяким щитом удастся укрыться.

— Сколько успеешь сделать? — спросила сильно возбудившаяся жена.

— Почти семьдесят штук, на большее не хватило камней, — ответил ей, мысленно прикидывая, сколько уйдёт времени на наложение заклинаний.

Откат у 'разрушения материи' часовой, одного меня на много стрел не хватит. Кстати, чем хороши амулеты и посохи магов — у вложенных в них заклинаний отсутствуют откаты. Наложив на стрелу магию её можно использовать несколько раз подряд, пока не иссякнет запас маны в накопителе, только тогда рассеется и вложенное заклинание. Но запас маны можно пополнять перед каждым выстрелом, тогда дополнительная перезарядка вообще не потребуется. Очень хорошее свойство, если луком пользуется сам маг. Вот только таких магов во всём мире 'Фантазии' раз-два и обчёлся.

После сытного обеда пришлось отдать время плотской любви для передачи заклинаний женам. Несмотря на большие сомнения, Милли тоже смогла его у меня стянуть вместе с дополнительным 'щитом маны' и 'исцелением'. Раз мы идём в бой одной командой,

подобное лишним не окажется.

Дождь так и не прекратился, однако он нам совсем не мешал. Я опять ушел в 'творческий порыв', доделывая стрелы, в том числе и обычные 'бронебойки' без особых магических вложений, а после них и 'возвратный колчан' для себя. При наличии рецепта сложностей не возникло:

'Возвратный колчан'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0,43 кг.
Прочность 445/445.
Свойство: возвращение выпущенных стрел через 6,5 секунд.
Количество возвратов: 300 стрел в час.
Три отдельные секции для стрел разного типа.
Общая ёмкость: 72 стрелы.

На колчан я не пожалел трёх максимально прокаченных 'кристаллов духа', ибо от их уровня и количества напрямую зависит и количество возвращённых стрел. Увы и ах, за всё приходится платить, и бесконечных патронов здесь никто не получает.

Собственно, на этом этапе экипировку можно завершать, да и день уже подошел к концу. Ливень сменился моросящим дождём, который почему-то начинал действовать на нервы не только мне одному. Посовещавшись, решили переместиться в другое место, а чтобы десть раз не прыгать туда-сюда, сразу направились к городу разбойников, ибо мне сильно хотелось провести там предварительную разведку. Кто знает, что у тех 'Ралистов' на уме, надеяться на их помощь можно, но лучше рассчитывать только на себя.

> Внимание!!! Вы вошли в безблагую зону.
>
> Все ваши первичные и вторичные характеристики -30 %, регенерация здоровья -90 %, полностью отсутствует регенерация маны.
>
> Возможно использование только локальных точек возрождения (перенос перенастроен, в случае гибели вы возродитесь на местном городском кладбище).
>
> Настоятельно рекомендуется срочно покинуть эту зону.

Высветились ярко красные строки перед моим взором, едва

мы только подходили к городу.

— Держитесь поближе ко мне, — громко сказала дриада Милли, приотставшая от нас на дюжину метров.

Дождавшись, когда она нас нагонит, получил ещё одно сообщение:

> Вы впущены внутрь невидимого пузыря 'Великой Благости Природы'.
>
> Негативное воздействие безблагой зоны деактивировано.

— Здесь меня хватает только на три метра, дальше не отходите, — зеленовласая дева выглядела весьма сосредоточено, лицо выдавало заметное напряжение, да и эмпатия доносила с её стороны далеко не самые приятные ощущения.

Похоже, поддержание 'благостного пузыря' ей очень нелегко даётся. Однако она старается выжать из себя максимум и даже переступить за грань возможного.

— Ты долго так продержишься? Может пока не стоит прибегать к таким мерам? — спросил её с нотками лёгкого волнения в своём голосе.

— Трудности позволяют развиваться, — сквозь крепко сжатые зубы ответила она, добавив: — Есть ещё один метр сферы жизни, но большего из меня пока не выжать.

Тяжело вздохнув ради приличия, решил её по пустякам больше не беспокоить. Хочет страдать и терпеть — значит так надо.

> Внимание!!! Вы вошли на территорию крупного населённого пункта, и вам здесь стало немного не по себе.
>
> На вас наложено классовое ослабление 'неприятие города' все первичные и вторичные характеристики -50 %.
>
> Для отмены ослабления покиньте населённый пункт.

Увы, на классовые ограничения природные благости не действуют. Большой город далеко не лучшее место для Мастера-Охотника. Впрочем, если я с такими же ограничениями смог завоевать чемпионский титул, то уж с местной мелкой гопотой всяко справлюсь. С крупной бандой полноценного состава — уже

не так сильно уверен, однако лёгкой добычей наша компания точно не станет. А бандиты имеют особую психологию: если чувствуют явное сопротивление или несут заметные потери — до победного конца не дерутся. Только если приз действительно стоит того и об этом им хорошо известно.

Едва мы прошли через городские ворота, как нас остановил комитет по встрече. Крепкая троица на лошадях вороной масти. Средний всадник — колоритный бородатый мужик в плаще, под которым явно просматривается доспех с крупной золотой шерифской звездой на груди. 'Робин Шериф 100' — написала система над его головой зелёным (!!!) шрифтом. Это означало просто гигантскую положительную репутацию, причём не только в этом городе, а и вообще. Сколько требовалось перебить ПК-шеров для её получения мне и подумать страшно. К его седлу с двух сторон крепились внушительные по виду сдвоенные арбалеты, наконечники заряженных болтов едва заметно мерцали от вложенной магии. Наверняка такой болт убивает с одного попадания почти любого игрока. Второй всадник, вернее — всадница в костюме для верховой езды под которым тоже просматривалась минимум кольчуга, явно была его женой-спутницей. 'Лараина 100-10' — светилось над её головой. Пара аналогичных арбалетов приторочены вместо седёльных сумок, все пальцы на руках сверкают очень непростыми перстнями, в ушах вдеты тоже весьма интересные висюльки. Сильная дамочка, способная один на один потягаться с кем угодно из мужиков. И третий, по виду молодой парень с серебряной звездой помощника шерифа, однозначно определятся как сильный маг: лёгкая удобная мантия, отсутствие холодного и метательного оружия и зелёный ник — 'Сазар Огненный 100'. Смотрела эта троица в нашу сторону весьма насторожено: как-никак уровень виден только у Принцессы, от прочих неизвестно чего можно ждать. Но агрессивности местные стражи порядка тоже не проявили, наоборот, оглядев нашу пешую компанию, Робин широко улыбнулся и достаточно громким голосом поприветствовал нас:

— Нечасто в наши крайне не благословенные края такие видные гости захаживают, особенно на ночь глядя. Но мы всё равно рады приветствовать тех, кого не страшит мрачная репутация этого города, однако вынуждены сразу предупредить, дабы избежать после досадных неприятностей. В трактирах и тавернах можно драться только голыми кулаками, пускать в ход оружие и боевую магию настоятельно не рекомендуется. За испорченную посуду и мебель платит не только проигравшая, но и выигравшая сторона. Дуэли проводятся только с десяти до двадцати часов, на главной улице у часовой башни под моим

личным присмотром или присмотром моих помощников. В случае немотивированного вооруженного нападения со стороны, попытки ограбления, или чего-либо аналогичного разрешено использовать любые средства защиты, но постараться избежать разрушений, ибо за них придётся выплачивать из собственного кармана. Добро пожаловать в Карадос, — закончил он свою длинную речь, и, махнув нам рукой, развернул коня, поскакав куда-то к центру города.

Его спутники последовали за ним, потеряв к нам какой-либо интерес. И только едва заметные линии магической 'сигнальной сети' висящие в воздухе наглядно говорили, что здесь всё остаётся под надёжным контролем.

— А мне здесь начинает нравиться! — заявила Принцесса, когда мы устроились за столиком в местной таверне и нам подали весьма хорошую закусь.

Обитатели города решили придать ему антураж Дикого Запада: ковбои, трактиры, казино, бордели с весьма характерными яркими вывесками, одним словом — простые и доступные развлечения для тех, у кого водятся лишние деньги. Пока мы сюда добирались, выбирая место поприличнее, неоднократно ловил на себе оценивающие взгляды со стороны. Эмпатия доносила смешанные эмоции: 'и припугнуть этих лохов хочется, стребовав с них немного 'желтых' монет за свободный проход, но как-то страшновато нападать на тех, от кого неизвестно чего можно ожидать, вдруг они под кем-то ходят'. К одиночке бы точно пристали. Но всё это приходило от мелкой шантрапы, среди них и настоящих красненьких ПК-шеров совсем не видно, и которая сама опасалась попасться на глаза действительным хозяевам территории. Внешняя часть города, где вовсю кипела жизнь, несмотря на позднее время суток, давно и плотно поделена между различными крупными бандами и кланами. Все заведения выплачивали им немалую дань, зато не волновались на счёт всяких безобразий. Да и шериф со своими помощниками тоже ведь без дела не сидел. На мелочь же особого внимания не обращали, ибо своим существованием она придавала особый шарм городу, и всегда было на кого сваливать всякие тёмные дела.

Таверну мы подбирали по внешнему респектабельному виду. Если с самого края города заведения не отличались особой опрятностью и чистотой, не говоря уже об ошивающейся вокруг публике, то ближе к центральному кольцу вокруг 'дворца мёртвого короля' стали попадаться весьма приличные заведения. Ещё одним, и, пожалуй — главным критерием выбора стали доносившиеся до наших носов запахи. Так мы не смогли устоять

перед таверной с яркой надписью 'Белая Коза', на вывеске которой почему-то нарисована полуголая блондинка. Забавные ассоциации возникли в голове у её хозяина, однако. Внутри тоже оказалось достаточно мило: приятный запах горячего воска, легкая полутьма, колышущаяся от колебаний пламени многочисленных свечей, поднятых под потолок на тележных колёсах-люстрах. В дальнем углу пианист наигрывает лёгкую мелодию, а на стене над ним красными буквами написано: 'Не стреляйте в тапёра, он играет, как умеет'. Впрочем, играет он действительно неплохо. На небольшой сцене вокруг шеста вьётся красивая брюнетка, обнаженная сверху по пояс, а не блондинка, нарисованная на вывеске. Публика за столиками тоже с виду вполне приличная, ни одержимых, ни 'злодеев' среди них мой взгляд не выделяет, даже странно. Хоть мужчины и преобладают числом, однако хватает и дам, как в компаниях с мужиками, так и поодиночке. Часть их предпочитает мужскую характерную ковбойскую одежду, но видны и любительницы длинных вечерних платьев.

Наше появление не осталось незамеченным, официант появился, едва мы выбрали себе столик неподалёку от сцены. В поданном им меню кроме названий блюд указывалось и увеличение характеристик при их употреблении. Очень немалое, кстати. Если верить написанному — здешний повар был действительно Великим Мастером кулинарии, ибо прибавка более двадцати пяти процентов к основной характеристике — это очень много для 'благословенной еды'. А весьма специфические напитки частично снимали воздействие безблагой зоны. Цены соответствовали предложению и особой демократичностью не отличались. Впрочем, мы вполне могли себе легко позволить и большие расходы ради собственного удовольствия сегодня. Кто знает, что заготовила для нас старуха-судьба.

— Драку заказывали? — к нашему столику почти незаметно, ага, как будто их никто не видел, уткнувшись в свои тарелки, подошла парочка ковбоев.

— Нет, а что драки входят в местное меню? — я поднял изумлённый взгляд на подошедших игроков, мои жены тоже оторвались от процесса поедания вкусностей и обратили внимание на них.

Такая забавная парочка. Красных окантовок злодеев или одержимых вокруг них нет, уровень максимальный, эмпатия доносит с их стороны эмоции дружелюбия и большого желания похулиганить. Или развлечься, заодно порадовав скучающую публику.

— Странно, — заметил один из подошедших, — но всё равно

уплачено. Сэр, это, кажется, был мой бифштекс… — он подсел ко мне за стол и внимательно посмотрел в почти пустую тарелку.

Я же вдруг вспомнил, откуда родом сказанная фраза и громко рассмеялся.

— Сэр, это действительно был мой бифштекс! — теперь меня уже попытались вытащить из-за стола за грудки, хотя чувства злобы или хотя бы агрессивности я от наглого ковбоя не чувствовал.

Но спичка раздора упала в сухую солому, я лишь успел отметить, как Фелина встаёт со своего места и грамотно толкает второго ковбоя, дабы тот отшвырнул своего напарника своим телом. Те красиво завалились на пол, едва не утащив меня за собой под одобрительные возгласы присутствующей публики, после чего рванулись в нашу сторону с кулаками наперевес. Замах, удар, уворот — пошла потеха! Тапёр, вовремя сориентировавшись, заиграл быструю мелодию, полуголая дама у шеста приложила ногой слишком близко подобравшегося к ней полупьяного ковбоя, отчего тот отлетел на ближайший стол, уставленный посудой и кружками, сметая всё это на сидящих за столом людей. Засмотревшись на творящиеся безобразия, случайно пропустил отрезвляющий удар в челюсть от одного из своих противников. Ответная 'любезность' отправила его в полёт на стол другой компании, громко взревевшей после того, как их кружки полетели на пол, разливая по нему своё содержимое. Тут к нам подскочили ещё двое, чтобы в следующее мгновение отлететь обратно.

Драка захватила всех присутствовавших в таверне. Летали тела, кружки, стулья и столы, порой разваливаясь на составные части от ударов о пол и стены, а также о чьи-то головы. Играла музыка, несмотря на творящийся бардак, тапёр не покинул своего места ловко уворачиваясь от изредка прилетавших в него пустых кружек. Наша троица встала спинами друг к другу и успешно отражала нечастые атаки со стороны местных завсегдатаев. Краем глаза заметил, как азартно дерутся на кулаках две дамы в вечерних платьях, проверяя свой макияж на прочность. Завораживающее зрелище, притягивающее взгляд. Опять чуть не пропустил удар, теперь уже направленный в глаз. Захват руки, разворот и крепкий пинок — мой несостоявшийся противник пушечным ядром влетает в толпу дерущихся мужиков, расшвыривая их по полу.

— Хватит! — вышедший из открытых дверей кухни толстый повар с белом переднике, расшитым яркими фривольными цветочками, громко ударяет разделочной доской по барной стойке, привлекая к себе всеобщее внимание. — На сегодня

достаточно, пока всё заведение не разнесли как в прошлый раз! — добавил он, когда публика действительно заметила его появление после второго удара доской о стойку.

Стоило заметить — массовая драка действительно моментально прекратилась, однако кто оказал наибольшее влияние — повар или шериф, стоявший в дверях таверны и с широкой улыбкой на губах наблюдавший за творящимися беспорядками, сказать сложно.

— С каждого золотой за побитую посуду, — тем временем заявил повар, и, похоже, хозяин всего заведения. — Берём инструменты и дружно наводим порядок, как обычно, — добавил он, скрываясь в дверях кухни.

Наша троица перекинулась удивлёнными взглядами, обнаружив посреди зала несколько рабочих ящиков со столярными инструментами. Внутри всё ещё кипело от азарта драки, но страсти постепенно затихали.

— Крепко же вы нас приложили… — рядом с нами оказался главный зачинщик беспорядка, почёсывая себя по подбородку. — Давненько к нам не захаживали такие крепкие новички. Прошу прощения, дамы, — обратился он к моим девам, — у нас подобное развлечение происходит почти каждый вечер, думаю, вам оно тоже понравилось.

— Фи, грубое мужичьё… — прыснула в кулачок Принцесса, быстро переглянувшись с выглядевшей действительно довольной дриадой Милли. — Неужели в этом городе так скучно? — спросила она.

— Развлечений хватает, только не все они такие безобидные… — поведал нам ковбой, помогая собирать развалившийся стол из отдельных досок.

Мебель здесь изначально делали с явным расчетом на подобные регулярные события, потому легко восстанавливалась, если знать как. Всего через полчаса времени о произошедшей драке говорили лишь постепенно сходящие с ковбойских физиономий красивые фингалы. Даже азартно дравшаяся парочка дам в вечерних платьях праздновала примирение, выпивая на брудершафт. Мы же получив компенсацию недоеденному ужину, расплатились за всё и отправились отдыхать в комнату на второй этаж. Таверна совмещалась с небольшой гостиницей, чем несказанно обрадовала нашу небольшую компанию, ибо не пришлось куда-то идти и искать другое заведение. Нам здесь действительно понравилось, а большая мягкая кровать в номере оказалась очень кстати.

— Не желаете ли совершить увлекательную экскурсию по

городу? — едва мы сели завтракать, как к нашему столу подошел один из вчерашних зачинщиков большой драки. — Заплатив тридцать 'желтяков', вы посетите самые интересные места города, большой свободный рынок, единственный во всём этом мире, причём, совершенно не опасаясь за свою жизнь, а также содержимое карманов.

— Думаете, мы сами не справимся без посторонней помощи? — я поднял на него свой взгляд, в котором было скорее любопытство, нежели раздражение.

— О нет, я видел вчера, как вы крепко дерётесь, более того, считаю, вы значимо сильнее всей нашей компании, однако не всё в этом городе можно решить только за счёт грубой силы. Да и просто силы, впрочем… — немного смутившись, добавил он. — Вы здесь действительно новички, это хорошо видно, потому многие захотят, скажем так — чтобы вы уделили им немного своего внимания. В результате удовольствия от пребывания здесь вы не получите. Зато с нами получится сэкономить и время и нервы, а также что-то приобрести без лишних хлопот, если захотите, конечно. Без сопровождения из местных многие видные торговцы с вами просто не захотят иметь дел. Потому соглашайтесь, наше присутствие рядом окажется исключительно взаимовыгодным.

Изобразив на своём лице активные раздумья, я всё же решил согласиться. Ибо так будет куда проще изобразить немного наивных туристов, да и узнать больше информации, расспрашивая сопровождающих.

Сразу после завтрака наша изрядно увеличившаяся компания покинула таверну. Первым делом мы решили осмотреть местные достопримечательности, в число которых, вошел и 'Дворец Мёртвого Короля'. Сам дворец нельзя было даже разглядеть — его укрывал большой парк с высокими разросшимися деревьями, среди которых, то тут, то там можно заметить мёртвых стражей. Но к железной ограде из заострённых сверху прутов те не подходили, предпочитая оставаться в тени древесных крон.

— Мрачное местечко… — продолжил свой рассказ о городе наш экскурсовод Адрон. — Однако пользуется неизменным успехом у туристов, особенно когда проводится очередной чемпионат смертников. Собираются целые толпы зрителей — не протолкнёшься.

— Чемпионат смертников? — я поднял бровь, показывая своё лёгкое удивление.

— Ну да, — ответил тот, как бы само собой разумеющееся, пояснив: — Любой должник имеет право подать заявку на участие, независимо от его суммы долга. Как наберётся таких

бедолаг под сотню — устраивают 'большой забег' от главных ворот до заднего двора, где мы сейчас и находимся.

— И многие ли добегают? — информация об этом 'чемпионате' была сейчас весьма кстати.

— Нет, — довольно хмыкнул Адрон. — Хорошо если пара-тройка из сотни сумеет выбраться, подставляя под удары проснувшейся нежити менее удачливых конкурентов, остальным приходится целый месяц доигрывать роль безумного мертвяка, раньше система не даёт удалить персонажа или выйти из игры, если только у тебя не платный премиальный аккаунт. Рассказывают — весьма незабываемые впечатления, и повторить их на моей памяти ещё разок пока никто не пожелал.

— Сурово… — только и сумел вымолвить в ответ.

— Ещё наш Шериф со своим магом умеет как-то зашвыривать дураков через забор на растерзание мертвякам — именно благодаря тому он и держит город в некотором подобии порядка, — добавил наш провожатый.

— А его самого, случаем, никто туда зашвырнуть не пробовал? — 'крутость' местного стража порядка оказалась поистине впечатляющей, мне даже не верилось во все его великие таланты.

— И не один раз! — задорно хохотнул ковбой, явно припоминая некоторые интересные события прошлого. — Некогда среди банд здесь было своеобразное соревнование — кто сумеет обнулить Шерифа. Вот только он умудрялся неизменно прихватывать недоброжелателей с собой, а позже выходить единственным победителем. Говорят, у него какое-то особое умение есть, — высказал он самую вероятную точку зрения.

— Кто бы только мог подумать… — высказался вслух, мысленно прикидывая, как бы поговорить с этим человеком, выяснив у него некоторые секреты города.

Ибо уже сейчас пришла твёрдая уверенность, что кардинально ломать сложившееся тут сообщество не стоит. Пусть здесь хватает своей мерзости, которую как раз и стоит вычистить, а остальное делает игру лишь разнообразнее, придавая ей свой особый шарм. Потому стоит всегда помнить, что 'ломать — не строить'.

Осмотревши всё вокруг дворца, слушая рассказы сопровождающих, более всего напоминавшие 'рыбацкие байки', мы направились в сторону рынка. Впрочем, это был не рынок, а настоящий восточный базар. Здесь продавали буквально всё, начиная от самой простой травы, кончая маунтами, лошадями и прочей тягловой скотиной и 'рабами', то есть потенциальными спутниками-НПС. Правда, в числе последних имелись лишь дети

и подростки, такие интересны только отыгрывающим социальные роли родителей или мастерам, ищущим себе помощников. Трава же, как раз более всего заинтересовала меня, ибо запасы, сделанные ещё в 'детском саду' по некоторым позициям уже благополучно подошли к концу. Пришлось долго и весьма ожесточённо торговаться, ибо это тоже являлось составной частью ритуала купли-продажи и отказаться от торга — значит серьёзно обидеть продавца. За подобное неуважение некоторые могут и на дуэль вызвать, как нам пояснил один из сопровождающих. В общем, за пару часов я стал беднее на четыреста десять золотых и семьдесят девять тысяч серебра, зато изрядно пополнил запасы и даже приобрёл много нового, что может когда-либо пригодится. Таким тратам способствовало неожиданная покупка 'уникального' 'Сундука Мастера-Травника', являвшегося близким аналогом имевшейся у меня специальной сумки. Вот только вместимость сундука превосходила сумку на пару порядков, обеспечивая необходимый эффект 'вечного хранения' для трав и продукции их первичной переработки. Затем мои спутницы надолго зависли в рядах, где торговали одеждой. Сама одежда им, естественно, не требовалась, зато они хотели пополнить имевшиеся в своих перстнях коллекции материальных иллюзий. Поняв, что процесс примерки и переругиваний с торговцами рискует надолго затянуться, я заметно заскучал, что не осталось незамеченным нашими сопровождающими.

— Пока дамы вдоволь не наиграются с тряпками, их лучше зря не беспокоить, для душевного здоровья такое точно не полезно, — заметил Адрон, отвлекая меня от задумчивого созерцания входа в примерочный шатёр. — Их мои ребята и без тебя посторожат. Ты-то сам чего хотел бы здесь найти? Тут недалеко есть очень хорошие мастера-оружейники, и ещё трофейная комиссионка на паях — там теперь всякого добра можно найти, неожиданно предложил он, окончательно выветривая проявившуюся скуку.

— Мне бы чего по магии, да получше, — высказал свои пожелания, ибо до этого не замечал предложений по этой части.

— Только не говори мне, что ты сам маг! — фыркнул он. — Мы-то видели, как ты кулаками махаешь, у тебя 'сила' не меньше сотни, да и остальная 'физика' ей подстать.

— Ну… не всегда же маг должен быть откровенным слабаком… — произнёс в ответ, изображая лёгкую задумчивость.

— Демон, да? — понимающе кивнул головой ковбой, получив от меня на это лишь широкую улыбку.

Пусть считает как ему угодно, не стоит его переубеждать. Впрочем, эта информация не сказалась на отношении ко мне,

эмпатия даже уловила немного возросшее уважение. Мол — 'рисковый парень'! Стоит заметить, одержимых среди здешней публики мой взгляд пока не замечал. ПК-шеров изредка видел, воров и прочих 'порченых людей' тоже, но уровень 'зла' в них был не слишком велик. Охотиться на них просто не выгодно.

— Хорошо, обитает у нас тут один 'интересный кадр' по магической части, если сможешь к нему попасть, то он удовлетворит любые запросы, — Адрон принял решение и поманил меня за собой, ловко расталкивая наглых торговцев, страстно желавших, чтобы мы обратили внимание на их товар.

С удалением от Милли, я сразу же попал под действие безблагой зоны. Однако волноваться по этому поводу не стоило благодаря имевшемуся приличному запасу маны. Ковбой остановился около невзрачного двухэтажного домика, над дверью которого висела табличка: 'Вход только для магов'. А на самой двери имелась корявая надпись — 'Заходи не бойся, выходи не плачь'. Я скосил взгляд на дверь, потом на своего провожатого, желая пояснений.

— Ещё один старый дружок нашего Шерифа, правда, почти не высовывает носа из своей лавки, — пояснил он. — К нему со всего мира сильные маги заглядывают в поисках каких-либо редкостей или диковинок, некоторые уходят исключительно довольными, но далеко не всем хочется навестить нашего Хама ещё разок, — с таким напутствием Адрон легонько подтолкнул меня в сторону двери.

Для открытия двери требуется внести 3000 единицы маны.

Сообщила система, едва я взялся за ручку. 'Губа у хозяина лавочки совсем не дура', - тихо хмыкнул себе под нос, переливая запрошенное количество магической энергии из своего внутреннего резерва в накопитель, скрывающийся где-то за дверью, после чего громко щёлкнул замок, освобождая проход внутрь здания.

— С каких это пор меня всякие непонятные оборванцы стали тревожить? — вместо приветствия редкого клиента проскрипел старческий голос откуда-то издалека.

Шагнув внутрь, отметил щелчок закрывшейся за моей спиной двери и увидел обладателя этого скрипучего голоса, сидящего в кресле-качалке у ближайшего большого окна. Руки со сморщенными от возраста кистями, худая фигура, серая мантия, заменяющая и верхнюю и нижнюю одежду, лысая черепушка и

длинная белая борода, свисающая до самого пола. Глубоко сидящие светло-голубые глаза, которые как будто просвечивают тебя насквозь и ярко-зелёная надпись над головой 'Архимаг Хам 100-10'. Именно таким колоритным НПС оказался хозяин этого дома.

— Уважаемый, где вы тут увидели оборванцев? — ответил ему с замётной лёгкой издёвкой в своём голосе.

— Ладно, — хмыкнул он себе под нос. — Условия знаешь?

Вместо ответа я лишь помотал головой.

— Эх, молодёжь, ничего-то она не знает, — тихо посетовал Архимаг. — Значит так, сейчас будем силушкой меряться! — неожиданно заявил он.

— Э… а может не стоит, здесь за любые разрушения приходится дорого платить… — я попытался увильнуть, двинувшись задом к двери, однако не преуспел.

Видя мою неловкую попытку ретироваться, хозяин громко рассмеялся, и резко вскочив на ноги из своего кресла с видимой ловкостью и изяществом, поманил меня за собой вглубь дома.

— Сумеешь положить мою руку — буду с тобой вести дела, а не сможешь, извини, не люблю общаться со всякими оборванцами, — недвусмысленно заявил он, усаживаясь напротив меня за небольшой стол и ставя на него локоть правой руки поднятой вверх с раскрытой ладонью.

'Неужели он хочет проверить самую обычную 'силу'? — сильно изумился такому странному предложению с его стороны. 'Что же, будет тебе, старче, сюрприз…' — с этой мыслью я схватился за его руку и с лёгким усилием прижал её к столу. Всё же уровень моей 'силы' существенно превышал его.

— Для первого раза очень неплохо, даже не ожидал — заявил этот 'дедушка' с нотками лёгкого уважения в голосе, снова твёрдо ставя локоть на стол. — А теперь попробуй-ка повторить свой 'подвиг' ещё раз, — и при этом хитро подмигнул мне.

Едва схватившись за его ладонь, я вдруг понял, что ничего не могу с ней поделать. Все мои попытки прижать её к столу оканчивались совершенно безрезультатно. Даже чуть-чуть сдвинуть её с места не получалось. Удивившись такому небывалому делу, активировал свой 'Рыцарский дух', после чего ладонь противника немного поддалась, но даже полное удвоение моей 'силы' не позволило его победить. Видя мои жалкие потуги, Архимаг улыбнулся и одним движением легко завалил мою руку, крепко прижимая её к столу, как будто я совсем не оказывал никакого сопротивления. Вот тут-то пришло время уже изумляться по-настоящему.

— Кратковременное прямое преобразование 'силы духа' в

'силу', значит, — высказал первую проскочившую в моей голове догадку, как такое вообще могло получиться, ибо во время нашей борьбы совершенно не замечал каких-либо проявлений магии. — Как интересно…

— Хочешь уметь так же? — улыбка этого бородатого Хама стала ещё шире.

— Было бы здорово! — в моём голосе прорезалась затаённая надежда на столь небывалое чудо.

— Что ж, может хоть в этот раз удастся удачно повторить эксперимент… — тихо побурчав себе под нос, Архимаг окинул меня задумчивым взором и с изрядной долей скепсиса на своём лице снова поставил руку на стол. — Терпи, чтобы ты не почувствовал и только не останавливайся, продолжая попытки, пока полностью не выдохнешься и даже после того — тогда откроется небольшой шанс… — посоветовал он мне, когда я снова ухватил его ладонь.

Поначалу ничего не происходило. Я упорно давил с помощью обычных усилий, но рука соперника опять отказывалась поддаваться. После появилось лёгкое покалывание, постепенно переросшее в сильное жжение. Оно быстро распространилось от ладони по всему телу. Стало жутко дискомфортно, хотелось как можно скорее отбросить непокорную руку Архимага, но я не останавливал своих попыток сладить с ней. Накопилась усталость, жжение переросло в ноющую боль во всех мышцах и суставах. Даже глаза держать открытыми было тяжело. Всё чаше в голове появлялась мысль искреннего недоумения — 'что я делаю и зачем это всё' — однако раз за разом её удавалось прогнать прочь. Не впервой терпеть и страдать. Начало резко падать здоровье — так сказывались активные физические действия за пределами возможностей. В какой-то момент всё тело вдруг резко скрутила сильнейшая судорога, но за миг до потери сознания от боли моя рука резко прижала руку Хама к столу, наконец-то переборов её сопротивление.

> Поздравляем! Вы открыли в себе уникальное умение физического воплощения силы духа.
>
> Теперь вы способны использовать свой дух для непосредственного совершения некоторых физических действий.
>
> Затраты маны отсутствуют.

Едва вернувшееся сознание снова захотело убежать, едва я прочитал и системную запись.

— Крепковат же ты оказался парень, — передо мной, неожиданно оказавшимся на полу, опустился Архимаг. — Кто бы мог подумать, что твоя 'сила духа' вдруг превзойдёт мою собственную. Совершенно невероятно! И всё же ты не маг, нет, не маг… — задумчиво заметил он, внимательно рассматривая меня сверху. — Держишься как бывалый мечник, смотришь как боец ближнего боя, привычки к использованию магии совсем не вижу. Именно потому мне и захотелось проверить одну свою старую идею, как видишь — вполне удачно. Сможешь подняться или помочь? — с этими словами он потянул мне свою небывало крепкую руку.

— Благодарю, — воспользовавшись помощью, встал с пола, полностью восстанавливая подорванное здоровье с помощью 'исцеления'. — И многим ли вы предлагали проверить свои силы? — решил удовлетворить своё пробудившееся любопытство.

— Заходя ко мне, каждый посетитель получает тот или иной урок, хотя прямо скажу — реально проходят его немногие, — честно признался тот. — Естественно проверка у каждого своя, к чему мне удастся разглядеть сродство.

— И какова участь тех, кому ваши уроки оказались не по силам? — мне почему-то думалось, что ничего хорошего их не ждёт.

— У них всё равно остаётся шанс потратить свои деньги на всякую бесполезную ерунду, — с ехидной улыбкой на губах Хам мне весело подмигнул, показывая своё хорошее расположение. — Прошедшим экзамен достаются настоящие ценности, причём бесплатно. Кстати, ты можешь попытаться открыть в себе ещё несколько умений духа, весьма полезных при твоей неспокойной жизни. Сразу скажу, у них есть близкие аналоги в виде исключительно редких заклинаний, которые я могу тебе тоже продать за немалые деньги, однако умения не имеют сильных откатов и не требуют затрат маны.

— Думаете, у меня получится? — после пережитого внутри меня боролись противоречивые чувства: одно советовало непременно открыть новые возможности, а другое ехидно так спрашивало — 'ты действительно мазохист или как'.

— Я, если честно, сомневался и в возможности передачи первого умения, — твёрдым голосом заметил Архимаг. — Первый удачный опыт с нашим уважаемым Шерифом получился случайно, там сложились обстоятельства, короче, в бою, который категорически нельзя было проиграть, хотя всё висело на одном волоске. Фактор риска, внешнее давление сильнейший магический фон. Позже мы произвели ещё несколько попыток с другими людьми из его группы, однако успеха не достигли. Когда

я увидел тебя, то подумал, что кто-то другой открыл тебе дверь, ибо, как уже говорил — мага в тебе не видно, чем ты на нашего Робина сильно похож. Тот тоже всегда предпочтёт острый клинок заклинанию. Видимо — эта общая черта характера и стала ключом к заветному умению 'Повелителей Драконов'.

— Кого-кого? — я, похоже, уже исчерпал свою возможность изумляться, потому спросил просто по инерции.

— А да, — хмыкнул Архимаг Хам. — Упоминался в старых легендах такой особый класс бойцов магов-перевёртышей с таким вот названием, но за долгие годы никто так и не смог взять его себе. — Описание талантов вместе со способами их обретения таких бойцов я вычитал в старой книге, найденной в драконьем логове. Мне удалось воспринять только один из них, тот, который теперь открыл и ты. Но можно попытаться получить ещё два, хотя и не скажу, что будет легко и просто.

Тяжело вздохнув, согласился ещё раз выступить в роли подопытного кролика, попавшего на операционный стол хирурга-садиста, исключительно ратующего за научный прогресс. Наверное, лучше бы сразу ушел на перерождение. Для продолжения экспериментов мы спустились в большой подвал, превращённый в лабораторию. Отделанные особым камнем стены, пол с канавками для быстрого стекания крови, одним словом — мрачное место. Хам потребовал сдать ему в накопители весь имеющийся у меня запас маны до последней капли. В этом городе она не регенерирует, потому о магии можно было временно забыть. Сильно же он удивился, узнав, сколько во мне её было. Причём, сдал ему только ту часть, которая хранилась в моём адамантовом скелете, 'Перстень Величия Духа' вместе с его немалым запасом я спрятал в 'пространственный карман'. Затем пришлось разрядить 'шит маны' и полностью раздеться, чтобы наглый экспериментатор приковал меня прочнейшими кандалами к каменной стене. Задорно ухмыльнувшись, Архимаг отошел на несколько метров и достал из кармана самую обыкновенную рогатку, оттянул резину и запустив в моё крепко зафиксированное тело небольшой камень. За первым камнем последовал второй, за ним третий, как выяснилось, недостатка в боеприпасах он не испытывает. Да и метил в наиболее болезненные места, периодически кидая 'исцеление', чтобы я сразу не загнулся.

— Ну что же ты стоишь, стиснув зубы, попробуй отбить камни или вообще оттолкни меня! — нагло скалясь, посоветовал он, в который раз натягивая рогатку.

До подобной идеи я дошел уже и сам, однако пока ничего не получалось. Держа удар за ударом, и мысленно отстраняясь от

новых вспышек боли мне наконец-то удалось ощутить подлёт очередного снаряда к моему телу. Куда он попадёт 'Боевое предвидение' и ранее показывало, но теперь получалось мысленно ощупывать летящий в меня камень за краткое мгновение, когда он ещё летел. Сам не заметил, как мысленно же перехватил очередной снаряд, немного сбив его с траектории. Тот, правда, тоже ударился в мою тушку, но уже не туда, куда летел изначально. Следующий камень я просто отбил, а потом, собрав всю волю в кулак, сильно приложил и самого стрелка, откинув его усилием концентрированной мысли на несколько метров. Тот громко грохнулся в конце длинного коридора, а сверху на него вывалилось содержимое настенного шкафа с какой-то посудой. Система не оставила совершенное действие без внимания:

> Поздравляем! Вы открыли в себе второе уникальное умение физического воплощения силы духа — 'Телекинез'.
>
> Теперь вы способны использовать свой дух для непосредственного воздействия на физические объекты.
>
> Затраты маны отсутствуют.

— Охо-хох, мои старые кости… — из-под завала с кряхтением выбрался мой мучитель. — В следующий рас старайся соизмерять свои силы, чуть весь дух из старика не выбил, — укоризненно качая головой, проковылял он ко мне, хотя полоска его здоровья даже не проявилась, не то чтобы решила упасть. — Судя по всему, ты смог открыть 'Толчок Духа', как и написано в старой книге.

В качестве ответа лишь кивнул головой, не собираясь расстраивать его настоящим названием полученного умения.

— Осталось испробовать ещё одно средство для постижения неведомой силы, — расстёгивая кандалы, сказал он, явно предвкушая очередное измывательство. — У меня всё давно готово, требовался только доброволец, добавил он, потянув за собой в другой коридор, даже не спросив согласия.

Я же ещё не отошел от полученного потрясения, потому не смог возражать, через несколько секунд оказавшись зажатым в большие вертикальные тиски с весьма характерными металлическими зубами по краям. Эти зубы не позволяли вывернуться из этой ловушки. Выбраться из неё обычным способом не имелось принципиальной возможности — требовалось снова совершить нечто сверхъестественное.

— У тебя около пяти минут, потом 'челюсти дракона'

окончательно раздавят тебя, а остановить их до схлопывания даже я не смогу, — Архимаг подлил ещё маслица в огонь.

Тиски с треском и скрежетом медленно сжимались, и только неразрушимые кости пока ещё не давали им выдавить из моей тушки всё менее стойкое содержимое. Опять боль и падающее здоровье, отстраняюсь от всего этого, правда, не до конца, усилием воли прокладывая себе путь на свободу. Возникло лёгкое ощущение какого-то необычного потока, мысленно вливаюсь в него и мгновенно перетекаю из тисков на три метра вперёд. Сзади доносится грохот схлопнувшихся челюстей, потерявших свою добычу.

> Поздравляем! Вы открыли в себе третье уникальное умение физического воплощения силы духа — 'Прыжок Тени'.
>
> Теперь вы способны использовать свой дух для мгновенного перемещения в пределах дальности имеющегося 'восприятия'.
>
> Затраты маны отсутствуют.

— М-да, уже начинаю тебе завидовать, — Хам осторожно выглянул из-за двери, не решаясь сразу подходить. — Если Робин узнает, что у кого-то получилось открыть ещё и 'Духовный Рывок', он меня совсем замучает, потому ты ему ничего не рассказывай, хорошо?

— При условии рассказа тайны получения того забытого в веках класса 'Повелителя Драконов', - выставил условие со своей стороны, накидывая на себя из инвентаря одежду, ибо следующих истязаний вроде как не ожидается.

— А никакой тайны нет, с помощью обретённых умений подчинишь себе дракона, завязав ему хвост узлом, так сразу и получишь желанный класс! — довольно хмыкнул он, оставляя меня со своей маленькой хитростью в дураках. — Теперь же скорее оставь меня наедине, требуется хорошенько обдумать полученные результаты, — с этими словами меня быстро вывели за дверь и вытолкнули из дома, громко хлопнув дверью на прощанье.

Естественно, возвращать выкачанную у меня ману Хам не собирался, и сложно это списать на обычную забывчивость увлечённого экспериментатора. Скорее всего, таким незамысловатым образом он избавлялся от моего внимания до той поры, пока я не восстановлю свой запас где-либо за пределами города. Впрочем, ещё раз лезть к нему мне сейчас

категорически не хотелось, ибо с него станется придумать для меня очередную экзекуцию, и совсем не факт, что она окажется так же полезной, как предыдущие.

— Надеюсь, вы не станете выставлять мне большие претензии и требовать немедленной сатисфакции… — терпеливо дождавшийся моего возвращения сопровождающий сразу же оценил моё не совсем адекватное состояние и предпринял попытку уклониться от ответственности. — В качестве некоторой компенсации за доставленные своим не совсем удачным советом неудобства, мы готовы сопровождать вашу компанию завтра без всякой оплаты.

— Не всё так плохо, как вам кажется, и ваш совет оказался весьма полезным, потому претензий не имеется, скорее наоборот, — постарался успокоить его. — К тому же на завтрашний день у нас имеются другие планы, ваше сопровождение нам точно не потребуется.

— Ладно, — после моих слов ковбой немного расслабился. — И всё же за один день осмотреть все достопримечательности этого города совершенно невозможно, к тому же ваши женщины ещё не покинули торговцев тряпками, — сообщил он мне то, о чём сам только что хотел его расспросить.

Пришлось идти за ними и отрывать от столь увлекательного занятия. Сделать это удалось только после того, как меня самого принудительно нарядили по местной моде в ковбойском стиле. Три сотни золотых за полный комплект 'уникальной' одежды с высоким уровнем комфорта, удобства и привлекательности, но весьма посредственными защитными свойствами. Даже длиннополую шляпу не забыли подобрать. Вот у неё имелось весьма полезное свойство резкого обострения зрительного восприятия в плохую погоду и при ярком солнце. Дамы же обошлись иллюзиями, которые совершенно не отличались от реальной одежды даже если её пощупать. Кстати, только благодаря обещанию развести меня на дорогую покупку, они смогли вытянуть из ушлых продавцов показ всего имеющегося у них ассортимента. Хитрецы, да. Зато теперь внешний вид нашей компании не особо отличался от большинства местных обитателей, сделав практически незаметными. Эмапатия уже не улавливала направленные в нашу сторону недоброжелательные эмоции, как иногда происходило прежде.

Прогулявшись ещё по торговым рядам с гастрономическими интересами, вышли на центральную широкую улицу с возвышающейся часовой башней в её дальнем от нас конце. Улица оказалась весьма многолюдной, ибо сюда стекались все

любители бесплатных зрелищ. А посмотреть было на что. При нашем появлении живая очередь из потенциальных дуэлянтов насчитывала не менее дюжины пар, причём дуэли происходили на трёх специально размеченных участках улицы под внимательным присмотром нескольких помощников Шерифа. Сами поединки мне не понравились, ибо какого-либо мастерства дуэлянты не демонстрировали. Даже красивых приёмов не увидел. Ну, какой, спрашивается, интерес наблюдать за дуэлью двух лучников, не имеющих возможности использовать укрытия? Или же смотреть на банальную поножовщину двух ничем не уступающих друг другу воров? Дуэли шли до смерти одно из участников, но трофеи собирали блюстители порядка, дабы их бывшие владельцы имели возможности справедливого выкупа. Часть этих денег позже доставалось победителю, но как мне рассказал Адрон — весьма небольшую. Компания Шерифа здесь очень неплохо зарабатывала, лишь поверхностно прикрываясь лозунгами о порядке и благополучии города. С другой стороны, именно тут нечто подобное не вызывало у меня чувство несправедливости и отторжения, каков город — таковы и его порядки. Видя мой скучающий вид, ковбой заметил:

— Если хочется взглянуть на реально интересные бои, то стоит отправиться в дальний квартал, там по вечерам проходят бои без правил. Можно и самому выступить, если чувствуешь в себе силы. Хороший заработок, успех у публики, все дела…

— Благодарю, но мы как-то обойдёмся без всего этого, — своим высказыванием, похоже, его заметно расстроил.

Не иначе как он хотел посмотреть те самые бои за счёт нанимателя. Но мне и так хватало впечатлений, да ещё стоило подготовиться к завтрашнему дню, освоив на практике обретённые умения, выработать тактику их использования, чтобы лишний раз не задумываться в бою.

Нам удалось удачно убраться в свой номер в самом начале традиционной вечерней трактирной драки, благополучно доев свой ужин и даже расплатившись за него. Пока почтенная публика 'разминалась' внизу, я рассказал своим напарницам о своём дневном приобретении, продемонстрировав новые умения. Увы, передать их традиционным половым способом не удастся, часовая борьба на руках с Фелиной тоже оказалась безрезультатной. Зато девы хорошо потренировали меня в использовании 'Телекинеза'. Увы, сделать из него пару дополнительных вооруженных рук не вышло. С его помощью удавалось лишь отталкивать летящие снаряды и притягивать что-либо к себе в руку. К примеру, таким образом можно подобрать выпавшее оружие или выдернуть выпущенную стрелу из тела

поверженного врага. Более сложные манипуляции, возможно, станут доступны только после длительной практики. Для тренировки 'Прыжка Тени' я выбрался на улицу через открытое окно. Сразу же обнаружился серьёзный недостаток этого умения. Перемещения в одной горизонтальной плоскости проходили легко, а вот попытка запрыгнуть с земли на крышу соседнего трёхэтажного дома привела к полному заполнению шкалы усталости. Да и ощущения в теле при этом возникли хм… очень странные, приятными их назвать сложно. Зато прыжок вниз наоборот придал чуток бодрости. Перемещаться сквозь преграды тоже не получалось, даже такие как прозрачное оконное стекло. Немного освоившись, стал прыгать по крышам зданий, периодически включая невидимость. Держать её на постоянной основе здесь не удавалось — сказывалось отсутствие регенерации здоровья, а постоянно подлечиваться магией тоже не так удобно, как некоторым кажется. Да и мана совсем не бесконечная.

Допрыгав до самого края города с желанием ненадолго выйти за пределы безблагой зоны и 'подзарядиться', я стал свидетелем нападения группы бандитов на сладкую парочку из мужчины и женщины, спешивших откуда-то со стороны центра. С помощью своей магии обнаружил засаду заранее и сначала хотел обойти стороной, однако любопытство победило, когда к разбойникам пожаловала добыча.

— Трепыхаться не советую, Ксот, — перед торопящейся парочкой из подворотни вышел ярко-красный в моём зрении игрок, другие 'красные пятна' прекрасно виделись и через преграды. — Пойдёшь с нами и сделаешь всё что нужно. Если на себя тебе плевать, то хоть о ней подумай, — злостный ПК-шер кивнул в сторону женщины.

— Я о себе сама подумаю! — фыркнула та, доставая из рукавов длинные кинжалы, сверкнувшие своими острейшими лезвиями в почти полной темноте ночной улицы. — Надо было тогда вас всех прибить, зря пожалели.

— Хорошо смеётся тот, кто смеётся последним, и это явно не про вас, — хохотнул разбойник, ловко уворачиваясь от летящего в него метательного ножа. — Всё равно будет по-нашему, — громко свистнув, добавил он.

Сразу же показались из укрытий и остальные бандиты, дабы у их жертв не оставалось каких-либо иллюзий относительно своей судьбы. Хоть уровни парочки не уступали противникам, достигая возможного максимума, шансов отбиться или уйти, на мой взгляд, у них не имелось. Разбойники действовали грамотно, зажав их со всех сторон и надёжно перекрыв возможные пути отступления. Впрочем, предварительный обстрел из луков не дал

эффекта: мужчина виртуозно разметал полями своего плаща прилетевшие стрелы, а женщина отбила кинжалом предназначавшийся ей 'подарок', но против слаженной атаки сразу четверых кинжальщиков им не устоять. Шустрые стрелки тоже не стали ждать, мой глаз отметил, как стрела вонзилась в ногу мужчины, а ещё несколько чиркнули рядом по брусчатке мостовой. Женщине тоже не поздоровилось — оперённый гостинец пробил её правую голень насквозь, заставив упасть на землю с громким стоном боли. Лучники стреляли исключительно в ноги, не считая стрел, позволяя своим подельникам захватить эту парочку живьём. Зачем-то они им были сильно нужны.

Решение вмешаться пришло мгновенно. Если ники парочки по темноте подсвечивались белой каймой, то разбойники просто алели в моём особенном зрительном восприятии. Законная добыча 'вольного охотника', так сказать. Переместившись под невидимостью за спину лучникам, благо они стояли вместе, всадил в их шеи ножи. Прошли эффекты 'смертельного удара' — два в минусе. Склонившийся над женщиной разбойник с ножами в руках резко отлетает от неё, втыкаясь головой в ближайшую кирпичную стену. Ещё одно сообщение о гибели игрока повисает перед глазами, когда я режу горло следующему, притянув его к себе 'телекинезом'. Тот не успел оказать сопротивления, лишь громко вскрикнул. Тут уже и оставшиеся бандиты замечают непонятную гибель своих товарищей. И снова стоит отметить грамотную реакцию. Прыжки с места в сторону, я едва не потерял их из вида, ибо разбойники задействовали какое-то классовое умение скрытности, став прозрачными, но их чётко выдавал красный ореол злодеев. Мгновеньем позже в их сторону летят мои ножи. Охотничий нож убивает свою жертву сразу, воткнувшись ей точно в спину, а последний разбойник, явно чувствуя опасность, умудряется уйти в перекат, и совершить ещё один прыжок от самой земли, почти выходя из опасной зоны, спасаясь за стеной дома. Вот только я категорически не желал его отпускать, да и гоняться за ним не имелось желания. Перехватив в полёте тело, резко притянул к себе, чтобы в следующее мгновение воткнуть последний метательный нож в висок. Ещё один бездыханный труп падает к моим ногам. Вся схватка заняла едва ли пять секунд.

— Сами справитесь или требуется какая-либо помощь? — обратился к сидевшей на земле парочке, с огромным изумлением в глазах рассматривающим мою фигуру.

— Э… благодарим за своевременное вмешательство, — подал свой голос мужчина, вытаскивая разбойничью стрелу из своей ноги. — Маре бы сейчас не помешала 'банка здоровья', - он

кивнул в сторону своей напарницы, видимая полоска здоровья которой упала в оранжевую зону и продолжала снижаться дальше от обильного кровотечения. — Если есть в запасе, я хорошо заплачу.

Направив в её сторону руку, применил 'исцеление', полностью восстанавливая повреждения тела, и вызывая выражение глубокого изумления на лице мужчины.

— Вам стоит быстрее убираться подальше, ибо сюда спешит ещё кто-то, — моя 'сигнальная пелена тьмы' засекла приближение нового неизвестного отряда со стороны центра города.

— Ещё раз благодарим, — женщина поднялась на ноги, обозначив уважительный полупоклон. — К сожалению, нам сейчас просто нечем расплатиться за спасение, но если оставите контакт для связи, то при первой возможности постараемся отдариться.

— Не стоит, — покачал головой. — Просто постарайтесь больше не попадать в подобные переделки, особенно в этом городе. А мне хватит и того добра, которое выпадет с этих, — носком сапога пнул лежащее у моих ног мёртвое тело.

Парочка поняла всё верно и быстро скрылась с глаз долой. Я же спешно обчистил трупы, успев запрыгнуть на ближайшую крышу и уйти в невидимость как раз к появлению новых гостей. Появление Шерифа со своими помощниками не стало для меня неожиданностью, несмотря на удивительную тишину, с которой скакали их лошади. Прибывшие правоохранители пребывали в состоянии повышенной боеготовности, держа взведённые арбалеты в руках. Заметив валяющиеся тела, они быстро спешились.

— Ланж, быстро просканируй пространство, чувствую, здесь рядом кто-то прячется… — негромко сказал Шериф своему магу, склонившемуся над телом, лежавшим посреди улицы.

Секундой позже от мага во все стороны брызнул слабый желтый свет. Едва успел отключить невидимость, укрывшись от прибывшей компании за противоположным скатом крыши. По уму стоило бы прыгнуть отсюда куда подальше, но мне хотелось дать дополнительное время спасённой парочке. Кто знает, что у Шерифа на уме относительно них?

— Так, кто это у нас тут…? — страж порядка тихо приземляется на крышу рядом, направляя свой арбалет со светящимся от магии наконечником болта в меня.

За ним запрыгивает его помощница и маг, надёжно перекрывая, как им кажется, мне все пути к возможному отступлению.

— И как всё это называется? Мало того, что приходится

делать за кого-то грязную работу, так ещё всякие арбалетами в лицо тычут! — своим голосом я постарался выразить самое большое возмущение.

— А кому-то разве не проходило в голову, что не стоит влезать в чужой огород со своей лопатой? И теперь придётся отвечать за содеянное? — Шериф совсем не поддался на мой эмоциональный пассаж.

— Кто-то считает себя вправе узурпировать борьбу за справедливость и ограничить 'свободную охоту' на убеждённых злодеев? — добавил в свой голос самого едкого ехидства.

Судя по выражениям лиц, вся шерифская компания прониклась моей наглостью, а потом Шериф громко рассмеялся.

— Что ж, думаю, одним штрафом здесь явно не обойдётся, придётся кое-кого крепко поучить уму-разуму через перерождение или вообще обнулить, — отсмеявшись, заявил он.

— Жалко… — я тяжело вздохнул.

— Что жалко? — спросил меня страж порядка с нотками лёгкого недоумения в голосе.

— Ваши ники зелёные — опыта мало упадёт, — спокойно ответил ему, сложив руки на груди. — Ничего, надеюсь, хоть трофеи порадуют… — добавил чуть погодя, заглядывая своему оппоненту в глаза, и вызывая уже дружный хохот всей компании, державшей меня под прицелом своих арбалетов.

— Неужели рассчитываешь справиться? — Шериф снова излучал ехидство, а эмпатия показывала, что наша взаимная пикировка ему нравится.

Чувствует себя как та кошка, зажавшая в угол глупую мышку. Можно сначала немного поиграться, а потом съесть. 'И подавиться…' — но это уже мои мысли.

— Не вижу особых сложностей… — показательно зевнув, заявил ему. — Вас всего четверо и никто не успеет прийти к вам на помощь. Единственный тонкий момент — мне придётся подождать нападения и только после отражения перового удара ответить взаимностью.

— Ты, наверное, забыл, что наши болты гарантированно пробивают любую существующую защиту? — спросила спутница шерифа, покачивая своим арбалетом, как бы примеряясь, куда лучше всадить болт — в ногу, живот или грудь.

— Ты, наверное, забыла, что от выстрелов всегда можно увернуться, — нагло ответил ей менторским тоном. — К тому же ваше взаимное расположение приведёт к 'дружескому огню' в случае промаха. Хотите проверить? — моё предложение явно подкупало новизной и оригинальностью.

Заметив лёгкое изменение выражения лица Шерифа и

поданный им едва заметный знак пальцем, сразу же переместился к нему за спину, краем глаза отмечая, как вся его команда одновременно вспыхивает зеленью неизвестного защитного поля. И ещё как выпущенный стоявшим позади меня стрелком болт пробивает черепицу крыши в том месте, где я находился лишь мгновеньем назад. В руке верный охотничий нож, с большим усилием протыкаю им флюоресцирующую зелень защиты, приставляя лезвие к горлу. Моё неожиданное перемещение было замечено остальными членами команды с завидным опозданием, подарив минимум три секунды свободных действий.

— Надеюсь, не стоит объяснять, что у вас уже минус один? — ехидно поинтересовался из-за спины своего невольного заложника, который застыл столбом, сразу же осознав своё незавидное положение.

— Ты от нас никуда не уйдёшь и не спрячешься, гадина… — злобно прошипела женщина, стараясь быстро прицелиться в видимые ей из-за преграды части моего тела.

Стукнула спускаемая тетива, но я тоже не зевал, отбивая выпущенный болт 'телекинезом' в сторону. Щёлкнула тетива и у первого стрелка, его снаряд я воткнул прямо под ноги своему заложнику, изрядно того напугав. Шериф хотел вывернуться, перехватив мою руку с ножом, но крепко прижатое к коже шеи острое лезвие явно не способствовало подобным маневрам.

— Неужели вы так сильно хотите оставить этот город без присмотра? — спросил явно растерявшихся стрелков из-за его спины. — Учите, лично я не готов взвалить на себя вашу работу.

— А у тебя может неплохо получиться, — Робин, стараясь не дёргаться, подал своим людям знак рукой и те послушно опустили своё оружие, хотя их лица и выражали крайнее недовольство подобным приказом командира. — Хочешь войти в нашу команду? Уникальный шанс, давно никто меня не мог так крепко 'удивить', - обратился он ко мне с неожиданным предложением.

Чувствуя, что попытки выиграть время и как-либо обмануть пока не ожидается, отпустил его и убрал свой нож.

— Увы, у меня своя крайне непростая миссия, которая не позволяет мне что-либо обещать уже завтрашним днём, — ответил ему с лёгким сожалением в голосе. — Есть довольно значительный шанс потерять персонажа. Отказаться от миссии тоже нельзя — дело чести. Потому благодарю за лестное предложение, но мне хватит и того, чтобы окончательно исчерпать текущий конфликт и развеять взаимные глупые претензии.

— Мир, слово Шерифа! — твёрдо заявил Робин, протягивая

мне свою руку.

Рукопожатие оказалось весьма крепким, ибо Шериф решил проверить мою силу и заодно показать свою. Что же, пусть удивится ещё разок.

— Как тебе удалось удачно 'бликануть', когда свободная мана сильно взбаламучена моим особенным заклинанием? — спросил меня молчавший до сего момента маг, пояснив: — Ни амулеты, ни другие заклинания кроме специально подготовленных здесь не должны были сработать как надо.

Остальных из этой компании мой ответ тоже сильно интересовал, потому я оказался в центре всеобщего внимания, которого и до этого можно было отбавлять. Я же озадачился случайной оговоркой мага, неосознанно выдавшего некоторые секреты шерифской команды. Но ответить что-то стоило, иначе так просто не отпустят.

— Кому-кому, а вам не стоит объяснять, что магия не всегда опирается на одну ману, — и так выразительно взглянул на Шерифа, что тот сразу всё понял.

— Значит и ты тоже…? — его удивление было самым настоящим. — Теперь понятно, откуда у тебя такая 'сила', - хмыкнул он себе под нос. — Что бы там позже не произошло, мы всегда будем рады видеть тебя среди нас, — добавил он чуть погодя, быстро проверив реакцию коллектива на свои слова.

Несмотря на возникший при начале знакомства конфликт, теперь в мою сторону распространялись скорее благожелательные эмоции, хотя некоторая настороженность ещё полностью не исчезла. Даже его дева-спутница явно сменила гнев на милость, с любопытством разглядывая новую игрушку в моём персональном лице. Именно на такие мысли натолкнул меня голос 'эмпатии' и присоединившейся к ней интуиции. Далее мне пришлось вкратце рассказать о произошедшем бое. Естественно, в случайность моего появления тут никто не поверил, все подумали, что я специально дожидался, пока ПК-шеры нарушат уже здешние городские правила, первыми напав на кого-либо другого, и попросили больше так не делать, а сразу же вызывать их. Собственно, по их словам — это скорее в моих личных интересах, так как одиночке могут предъявить претензии банды или кланы, устроив после 'весёлую жизнь', а вот против команды Шерифа уже многие обломали зубы. Да и некоторые договорённости у них со всеми центрами сил есть, даже с теми же бандами. Пока те в городе ведут себя мирно — на них никто не нападает. К 'вольным охотникам' это тоже относится, кстати. Если так сильно хочется нести в массы свою справедливость — лови 'красненьких' за пределами города или вызывай их на дуэль по всем правилам.

Связной перстень у меня имелся, пополнил его записную книжку на всякий случай. К сбежавшей парочке у Шерифа тоже имелись определённые претензии, ибо она устроила настоящий разгром приличного развлекательного заведения. Да, на неё там напали сообщники тех, кого я недавно отправил на длительное перерождение, но это ведь не повод нарушать городские правила, да? Впрочем, ущерб невелик, потому особо переживать никто не станет. Разве только одна крупная банда может выставить мне свои счёты, ибо очень не любит, когда кто-то грубо лезет в её дела. В ответ на такое предупреждение лишь хмыкнул, заметив, что от лишних трофеев не откажусь, потому пусть выставляют. Ещё немного поговорив на предмет возможного сотрудничества в будущем, наши дорожки разошлись. Шериф со своими людьми резко сорвался на неожиданный вызов, а я, как и планировал изначально, добрался до границы безблагой зоны, а после без происшествий вернулся в таверну, рассказав дамам о своих приключениях. Кое-кто снова попытался изобразить большую обиду, сетуя, что всё интересное опять прошло мимо неё, однако напоминание о грядущем дне быстро привело её в нормальное состояние.

Тринадцатая глава

Из блаженного сна меня вырвал сильным покалыванием пальца связной перстень.

— Наша договорённость остаётся в силе, через час подходи к главному входу во дворец, — сообщила мне знакомая дама из клана 'Ралисты', едва я ответил на вызов, сразу же отключившись.

Внутри на несколько мгновений возникло какое-то неявное беспокойство, однако я не придал ему особого значения. Самый неприятный момент — нам недвусмысленно предлагают идти официальным путём со стороны главного входа. Мало того, что он самый длинный, так ещё в той стороне больше всего ходячих мертвяков и открытое пространство дворцового парка, где мы гарантированно попадём под массированный артобстрел камнями. Во время вчерашней разведки я присмотрел для проникновения один из боковых входов, ведущий к королевским конюшням. Там мертвяков тоже хватает, однако им придётся идти врукопашную, а не кидаться камнями издалека. Впрочем, при встрече попробую договориться и сменить точку входа. Быстро позавтракав и окончательно расплатившись с хозяином таверны, мы вышли в город. По моей просьбе Милли с большой неохотой приняла бестелесную форму, но её незримое близкое присутствие обеспечивало для нас с Фелиной защиту от тлетворного воздействия этой местности. С появлением в моём арсенале новых умений, непосредственная помощь третьего бойца может потребоваться только в помещениях дворца, а открытое пространство проще быстро пробежать вдвоём, растолкав мёртвых защитников 'Телекинезом'. Заодно получим некоторую гарантию, что вслед за нами никто не рискнёт сунуться. И даже помощь 'Ралистов' теперь не особо-то и нужна. Впрочем, в борьбе практически против всех центров сил стоит иметь хоть каких-то союзников.

Едва мы подошли к назначенному месту встречи, навстречу нам вышла знакомая боевая дева Рикси в своём полном доспехе на пару с игроком без ника над головой в длиннополом плаще и большой шляпе, сдвинутой на глаза и делавшего всё для того чтобы нам сложно было рассмотреть его лицо. Однако сильное беспокойство вперемешку с каким-то странным желанием ему скрыть не удалось.

— Что-то пошло не так? — обратился с вопросом к боевой деве, почувствовав и её заметное волнение.

От её спутника в мою сторону брызнуло гадким презрением вместе с каким-то непонятным предвкушением. Или это

предвкушение направлялось не совсем ко мне.

— Это у тебя всё пошло не так, самоубийца хренов! — громко фыркнула Рикси, сделав какой-то неопределённый жест рукой.

Секундой позже рядом с ней открылось окно портала, и из него в меня немедленно ударила хорошо узнаваемая радужная волна излучения 'жезла власти'. Сам же модератор Арий появился ещё через мгновение.

> Внимание! Действие имеющейся у вас индульгенции полностью заблокировало направленное против вас административное ограничение.

Ознакомившись с системным сообщением, я не спешил показывать подлым предателям своё состояние, пусть пока считают, что весьма приличное время я и пальцем не смогу пошевелить.

— Наконец-то я до тебя добрался, Драз, — с исключительно довольным видом на лице заметил модератор. — Долго же ты от нас бегал, постоянно устраивая всякие пакости, но теперь этому безобразию пришел конец. Для начала тебя стоит избавить от лишнего жирка, всё равно больше не пригодится! Быстро забирайте то, о чём мы вчера договорились, пока мои помощники не подоспели, — кивнул он предателям из клана 'Ралисты'.

Прятавший своё лицо игрок резко протянул в нашу сторону свои руки и по мой спине пробежался весьма неприятный холодок.

> Внимание! Вы и ваша жена-спутница оказались под подчиняющим ментальным заклинанием 0 ранга 'Заблудшая Душа'.
>
> Имеющаяся у вас и у вашей спутницы стойкость полностью поглотила его.

'Одуреть!' — мысленно выругался я, ознакомившись с очередным системным сообщением. Вот так, буквально на своей собственной шкуре узнать, что ещё один миф вдруг оказывается не совсем мифом. Да уж, в этой сказочке почему-то оказалась слишком малая доля сказки. Захвата заклинания не произошло видимо по причине его полной нейтрализации защитой. Жалко. Атаковавший нас менталист далеко не сразу заметил отсутствие эффекта своего воздействия, а когда заметил — стало слишком

поздно. Моя супруга тоже ведь владела ментальными техниками, и, щедро зачерпнув из направленного в неё потока энергию, вернула её агрессору в новой упаковке из отборных кошмаров. Вдобавок его настиг откат, связанный с любой ментальной магией, потому он не смог даже убежать, упав на землю, выпучив глаза и громко завыв как смертельно раненное животное. Вокруг модератора вспыхнула мерцающая гранями пелена самого совершенного в этой игре 'Алмазного покрова'. Где только добыл, интересно. Доспех боевой девы тоже засиял алым светом, активировав какую-то внутреннюю защиту. Пропустив пару ударов сердца, протянул в сторону Ария руку и щедро одарил его божественными благословениями из своего запаса. Они легко прошли сквозь совершенную защиту и впитались в тело. Оно сразу же вспыхнуло золотистым светом, который быстро сменился багровым сиянием, переходящим в тёмно-коричневый спектр. Модератор упал на колени и закричал от боли. Сидящий внутри него демон щедро передавал своему носителю собственные ощущения, но более ничего не мог поделать. Окружавший его 'Алмазный покров' тоже лопнул, рассыпавшись быстро тающими осколками.

— Только не рассказывай мне, что тебя заставили… — отрезал пятящейся задом Рикси пути к отступлению, совершив прыжок к ней за спину.

Та попыталась ударить меня своим клинком, но телекенетический толчок отправил её точно в приоткрытые дворцовые ворота. Едва её тело пересекло незримую черту, из высокой травы поднялись с полсотни мертвяков. Первый залп увесистых булыжников доспех Рикси отразил практически без последствий, однако за ним последовал второй залп, а затем и третий. Дева попыталась вырваться из смертоносной ловушки, но вставшие на её пути новые мертвяки заперли все пути к свободе. Через несколько секунд она и вовсе оказалась погребена под шевелящейся массой уродливых тел, вскоре присоединившись к ним в своём посмертном существовании. Произошедшее на наших глазах действо пугало и радовало одновременно.

— Следующий! — тушка модератора влетает в ворота, чтобы мгновеньем позже оказаться в куче мертвяков, не собиравшихся расходиться или прятаться.

Он продержался почти минуту, несмотря на действие сковавших его проклятий. Сидящий внутри него демон так и не смог выбраться наружу, однако сопротивлялся до последнего. Атаковавший нас менталист улетел вслед за первой парочкой, чтобы быстро присоединится к остальному мёртвому воинству. Брони или особой защиты у него не нашлось, и первый же

крепкий удар превратил его в труп. Как ни сладко видеть осуществление собственной мести и муки подлых врагов, но стоять на месте дальше нельзя. Выпущенная мной сигнальная пелена засекла быстрое приближение к нам множества целей. Причём сразу стало ясно — сюда идут не праздные зеваки полюбоваться на очередное шоу, а клановые боевые отряды, получившие однозначный приказ. Против нескольких сотен противников, имеющих большой боевой опыт и хорошую слаженность действий все наши силы и возможности могут оказаться недостаточны.

— Крепко держись за меня, — скомандовал своей напарнице, сильно отталкиваясь от земли и закидывая нас по воздуху в сторону виднеющегося издалека за деревьями парка дворца.

> Внимание!!! Вы оказались на территории социального прима-эвента 'Дворец Мёртвого Короля' (справка).
>
> Экстренный выход из игры временно заблокирован по пункту 112 подпункт 2 пользовательского соглашения (справка).
>
> Учёт опыта за победы над противником отключен, выпадение денег с поверженных тел отсутствует, выпадение предметов ограничено исключительно списком имеющегося у вас задания. В случае вашей гибели вы проведёте месяц в форме ожившего мертвеца под полным внешним управлением, после чего ваш персонаж будет принудительно удалён согласно 144 пункту пользовательского соглашения (справка).
>
> Обычное возрождение невозможно, любое перерождение осуществится в прежнюю мёртвую форму.
>
> Рекомендуется немедленно покинуть территорию прима-эвента.

Стоило нам пересечь отмеченную дворцовой оградой черту, как мы попали под плотный зенитный обстрел. Каждый мертвяк норовил кинуть в нас увесистый камень. Да и точности их бросков можно было только позавидовать: они даже грамотно брали упреждение, чтобы непременно попасть по быстро движущейся цели. Только благодаря 'боевому предвидению' и 'телекинезу' удавалось расшвыривать в стороны летящий в нас непрерывный каменный поток. И всё же несколько раз камни достигали цели, откусывая приличные куски здоровья. Милли висела где-то рядом, изредка подлечивая меня, дабы я лишний

раз не отвлекался. Опустившись к земле и прыгнув ещё раз, мы проскочили основное скопление мертвяков около внешнего периметра. Теперь камней в нас летело существенно меньше. Мельком оглянувшись, отметил, как на площадь перед воротами высыпает множество хорошо вооруженных бойцов. Даже осознав, что безнадёжно опоздали, они не остановились и стали дружно выбивать возбуждённых мертвяков дистанционным оружием и выжигать их огненной магией. В нашу сторону тоже полетело сразу несколько ярких огненных шаров, однако дистанция для них оказалась слишком велика, и они взорвались в воздухе, так и не долетев до цели. Третий дальний прыжок и мы благополучно опускаемся на крышу четырёхэтажного дворца, куда нам и хотелось попасть.

— Тут где-то должен быть спуск вниз, — задумчиво заметил я, внимательно рассматривая крышу, черепица которой за давностью лет обильно поросла зелёным и серым мхом.

Мертвяки внизу изредка пытались докинуть сюда свои булыжники, но из-за большого расстояния безбожно мазали.

— Хочешь сразу проникнуть в тронный зал, минуя другие помещения, где полно дохлой стражи? — с лёгким смешком спросила Принцесса. — Увы, ничего не получится, с крыши дворца нельзя проникнуть внутрь, это я хорошо помню. Да и где искать моего горемычного папашу совершенно неясно. Сильно сомневаюсь, что именно в тронном зале, а не где-то в лабиринте подземелий.

— И всё же, где под нами должен располагаться тронный зал? — идея пройти до цели лёгкой дорогой ещё не оставила меня.

— Вон там, в том дальнем крыле, — Фелина показала рукой верное направление.

Дворец был слишком большим, и внутри него можно легко заблудиться.

Сформировав над указанным крылом большую 'каменную глыбу' отпустил её в свободное падение. Гулкий удар сотряс крышу. В месте падения замшелая черепица разлетелась мелкой крошкой, образовав облако пыли, быстро сдуваемое в сторону лёгким ветерком. Но призванный магией камень не смог пробить потолок верхнего этажа, так и оставшись торчать из образовавшегося провала. Пришлось повторить действие, подобравшись поближе, дабы случайно не промахнуться. Вторая глыба ударила точно по первой и протолкнула её внутрь. Заглянув в образовавшийся пролом, мы увидели широкий и совершенно пустой коридор, если не считать валяющихся на полу больших камней и строительного мусора.

— Вон та дверь ведёт в тронный зал, — с явным изумлением в голосе поведала Принцесса. — Странно, что здесь нет стражи, раньше тут располагался усиленный пост самых преданных гвардейцев.

— Ну как же нет… — довольно хмыкнул себе под нос. — Посмотри на ноги, торчащие из-под завала.

И действительно, если присмотреться сквозь висящее в коридоре облако пыли, можно легко заметить мёртвые останки давно мёртвой стражи. Видимо, первый камень частично проломил потолок, и все глупые мертвяки в коридоре собрались точно под ним, дабы попытаться понять отсутствующими мозгами, что происходит и как с этим бороться. Вот-то они удивились, когда весь каменный мусор свалился прямо на них.

— Спускаемся, — скомандовал своим напарницам, заметив, как волна свежего воздуха всколыхнула висящую внизу пыль.

Добивать никого не потребовалось, а проверочные попытки обыска тел оказались безрезультатны.

— Приготовились! — крикнул на всякий случай, вышибая закрытые двери очередной 'каменной глыбой'.

В открывшемся перед нашим взором большом помещении с величественным троном посередине нас встречала только потревоженная пыль, обильно покрывавшая пол и другие предметы. Она же прикрывала многочисленные почерневшие кровавые пятна на полу, некогда выложенным мозаичным паркетом из пластинок радужного дерева.

— Апчхи! — Фелина громко оповестила спрятавшихся в пыли защитников дворца о вторжении посторонних. — Здесь нас явно не ждали… — задумчиво произнесла она через несколько мгновений, когда к нам из глубины зала вышел только один мертвец в порванном и перепачканном золотом кафтане с церемониальным жезлом в руках.

Вторично упокоить давнего покойника труда не составило: стрела с 'разрушением прочности' и один слабый толчок 'Телекинеза'. Просто для проверки тактики боя в помещениях. Быстрый осмотр пустого помещения ничего не дал, оно действительно было пустым. Мёртвый Король прятался где-то в другом месте.

— Быстрее посмотрите в окно, — Милли даже приняла материальную форму, чтобы сообщить нам нечто необычное.

В выходящем на внешнюю сторону здания окне действительно наблюдалось небывалое зрелище: собираясь практически со всей территории парка, мертвяки спешно следовали к дворцу, а за ними вдали мелькали клановые боевые отряды. И скоро все они будут здесь. Похоже, наше наглое

проникновение заметил самый главный сторож этой обители мёртвых и спешно призвал своё воинство для защиты последних рубежей.

— Здесь есть тайный ход? — обратился к Принцессе, которая, по идее, должна о многом в этом дворце знать.

— Помню только об открывавшейся потайной дверке в моей спальне за большим шкафом. Тут близко, идём! — ответила она, решительно направившись к выходу.

Несколько пустых коридоров и больших комнат, где мы оказались первыми посетителями за множество лет. Защитников дворца тоже не встретили, хотя постоянно слышали какой-то шум, похожий на звуки боя где-то внизу. И он постепенно усиливался или приближался, заставляя нервничать. Только попасть в самую гущу большой драки сейчас не хватало.

— Помоги, — попав в свою спальню, Фелина сразу же ринулась к одному пустому шкафу.

Их здесь хватало, и выбранный комод по внешнему виду ничем не выделялся среди прочих.

— Тяни за рычаг и толкай от себя, я потяну за второй рычаг, иначе он не сдвинется, — скомандовала она.

Раздался не громкий щелчок, и тяжеленный шкаф из ценных пород дерева легко отъехал в сторону, открывая за собой проход куда-то в темноту. Заглянув в него, быстро проверил на предмет опасных ловушек.

— Быстрее внутрь, там чисто, — я вернул командование себе, отмечая стремительное приближение к нам большой массы неопознанных 'сигнальной пеленой' целей.

Едва мы укрылись в проходе, вернув шкаф на место, как дверь спальни с треском влетела внутрь, пропуская внушительную группу бойцов в тяжелых доспехах, которых нам было хорошо видно через специальные смотровые щели в стене.

— Амулет показывает сюда, шарик вращается, они где-то совсем рядом, — с некоторым удивлением в голосе заметил один боец, поднимая тяжелое забрало. — Здесь нельзя спрятаться, никакие техники скрытности не должны работать, ищите, — добавил он чуть погодя, внимательно осматривая пустую комнату.

Другие бойцы, оставаясь настороже, быстро распределились по помещению, однако это ничем не помогло им.

— Кондрат, ты сильно уверен в той хреновине, которую сейчас держишь в руке? — спросил его другой боец, когда те никого не нашли.

— Мне её сам знаешь кто дал, со словами — это единственный способ найти драконий разговорник, который он

прежде передал ему, — нехотя ответил тот, медленно отступая спиной в сторону коридора и пристально глядя в свою игрушку.

В коридор его не сразу пустили, ибо снаружи хватало бойцов, перекрывавших проходы, мой глаз отметил блеск доспехов и слабое свечение магического посоха. Через несколько секунд искатель вернулся обратно.

— Здесь он, где-то в этой комнате, точно! — с увеличением дистанции его поисковый амулет снова показал верное направление. — Давайте поворошим эту мебель, наверняка за ней есть потайная ниша, — наконец-то догадался он. — И поспешаем, поспешаем, отпугивающий мертвецов эликсир скоро прекратит своё действие. Придётся убираться, окончательно провалив миссию.

— Зря Командир связался с модераторами, из-за них-то всё и пошло через задницу… — недовольно заметил один из бойцов, разваливая своим боевым топором ближайший пустой шкаф.

Другие тоже не стали ждать, быстро переводя мебель на дрова.

— Сможешь точно вогнать тому стрелу в глаз? — шепотом спросил свою напарницу, указывая на поисковика.

Самого опасного врага требуется убить исключительно с одного выстрела, дабы он не смог передать кому-либо другому поисковый амулет, а в своих возможностях попасть через крошечное смотровое отверстие я сильно сомневался.

Кивнув головой, та мгновенно вскинула лук, отправив острый гостинец точно в цель. Тело поисковика резко откинуло назад. На пару мгновений все замерли, не понимая, что произошло, а затем свежий труп с всё ещё торчавшей из глазницы стрелой вдруг резко встал, и, перекинув меч из руки в руку, уверенно двинулся на своих бывших товарищей. Те прозевали лишнюю секунду, за что сразу же и поплатились: судя по всему, своего боевого мастерства новый зомби не растерял, а его явно 'эпическое' оружие легко справилась с их доспехами. Завязалась добрая драка, но мы не стали досматривать, чем там дело кончится, отправившись по пыльным ступенькам куда-то вниз.

— И где это мы? — спросил окружающую пустоту, совершенно не рассчитывая получить ответ.

— В подвале, естественно, где же ещё может скопиться столько барахла… — недовольно фыркнув, Фелина высказала то, что и так было очевидно.

Большие бочки, ящики с каким-то совершенно не опознаваемым мусором, ржавые решетки, некогда закрытые на давным-давно проржавевшие замки. Где-то рядом капает вода,

гулкое эхо создаёт звуковую иллюзию большой пещеры, хотя потолки здесь не так уж и высоки.

— Интересно, куда мог спрятаться твой бедовый папаша? — в этот раз мой вопрос имел чёткого адресата.

— Нам нужно попасть в темницу, помню, где-то там начинался ход в тайные покои, — немного подумав, ответила Принцесса. — Или же останется вариант истребить всех мёртвых стражей дворцового комплекса, тогда на нас в конце выйдет Архимагистр и сам Король.

— Боюсь, против всех у нас силёнок не хватит, — тяжело вздохнул, заметив, как медленно спадает полоса накопившейся усталости.

Несмотря на близкое присутствие Милли, полной компенсации действия безблагой зоны не происходило, ибо мы оказались в самом её сердце. Система об этом не сообщала, однако я привык доверять своим глазам и чувствам. И сейчас усталость чувствовалась уже без всяких подсказок. Естественное восстановление практически упало больше чем на две трети от нормы, потому приходится беречь ресурсы и не влезать в драку с многочисленным противником.

— Туда, — Фелина наконец-то определилась с направлением, и мы сдвинулись с места.

Можно сказать — вовремя, ибо преследователи смогли разделаться с восставшим мертвецом и определить, куда же мы от них улизнули. Теперь им не сильно требовался поисковый амулет: в пыли наш свежий след читался очень хорошо, а перемещаться прыжками мешали низкие потолки. Несколько длинных переходов, едва выдержавшая наш вес проржавевшая винтовая лестница, по которой вниз стекала вода, решетчатая дверь, рассыпавшаяся от лёгкого толчка, и мы оказались в частично затопленной темнице. Вода растекалась по каменному полу и закрывала несколько проходов уходящих вниз. Свет 'вечных' факелов отражался в колышущейся воде, создавая непередаваемую картину мерцающей игры света и теней. Здесь нам встретились подвижные мертвяки, однако цепи, которыми они были прикованы к стенам, не позволяли им приблизиться. Лишь зря напугали, заставив изготовиться к бою. Сзади послушался громкий треск и грохот большого обвала. Шедшие за нами клановые бойцы свалились вниз вместе с остатками лестницы. Если они быстро придут в себя, совершенно лишняя для нас драка окажется неизбежна. И чего прицепились, собственно?

— Вот он, смотри! — Принцесса указала мне на участок каменной кладки, немного отличавшийся по цвету от остальной

стены. — Ищи тайные запоры, здесь их должно быть два или три, — добавила она, ощупывая руками камни стены.

Стоило напрячь зрение, как система подсветила тайные рычаги, отрабатывая действие моего поискового таланта. Их действительно оказалось три, пара по бокам скрытой двери и ещё один в стене напротив. Его мы вытянули первым, а затем, нажав два боковых, добились негромкого щелчка и медленного открывания потайной двери, за которой скрывались ступеньки, ведущие куда-то вверх. Очень хорошо, ибо я уже начинал серьёзно опасаться назревающей необходимости нырять в глубину. Таланта подводного дыхания у меня пока не образовалось, но магия позволит продержаться под водой весьма приличное время за счёт постоянного лечения, хватило бы маны.

Небольшой подъём, и мы оказываемся в огромном подземном зале. Впрочем, его размер кажется таковым из-за множества зеркал. Мерцающее пламя факелов многократно отражается в них, создавая иллюзию совершенной нереальности. В центре зала висит хорошо заметная глазу полусфера мощнейшего магического щита, полностью закрывающая спуск вниз. Значит, чтобы отключить её, требуется победить местного Босса. Классический расклад, пусть и редко встречающийся в этом игровом мире, причём в логовах драконов. Вот только самого дракона пока не видно, что немного напрягает, чувствую, едва мы подойдём к преграде — сразу получим удар в спину или нас накроет особо мощное боевое заклинание.

— Держитесь около прохода, я проверю центр. В драку не лезьте, постараюсь справиться своими силами, — приказал своим напарницам, направившись в сторону магической полусферы.

Касание её рукой, яркая вспышка, и в меня летит поток огненных шаров как будто со всех сторон. Щит маны легко удерживает боевую магию, хотя проседает сразу на треть. Атаковавший противник показал весьма приличную силу. Только где же он сам? Ага, мёртвая серая голова в капюшоне тёмно-синей мантии. Вот только почему их столько? Ещё одна серия огненных шаров стремительно несётся в мою сторону, подпрыгиваю вверх, пропуская её под собой. По защитной сфере спуска вниз пробежались яркие всполохи попаданий. 'А это уже серьёзнее', - вслед за огненными шарами в мою фигуру метнулась связка цепных молний, которые тоже погасли в защитной сфере, так как я ловко прикрылся ей. Многочисленные фигуры лича стали перемещаться и снова цепная молния, а за ней связка огненных шаров. Едва успел выставить щит, от которого осталась едва треть. Только сейчас понял, что противник один, а все его

копии — лишь отражения в многочисленных зеркалах. Но и точно выделить фигуру врага не удаётся. Кинул в примерную сторону свой огненный шар. Тот бессильно растёкся радужной плёнкой по одному из зеркал. Похоже, они полностью защищены от любой магии. Ещё один резкий прыжок вверх, очередная цепная молния поражает полусферу и в ней же вязнут огненные шары. Рывок в сторону лича, дабы выйти на верное направление, тот направляет в меня ярчайшую струю огня, но я снова ухожу от его атаки прыжком, не желая проверять собственную стихийную стойкость. Теперь нужная фигура чётко обозначила себя, хотя все её отраженные копии совершали те же действия. 'Рывок маны' заставляет лича упасть на колени, а затем и на четвереньки. Едва проявившаяся полоска 'здоровья' над его головой почти пропала. И без маны он больше не боец. Теперь его можно хоть голыми руками скрутить. Но почему-то мне не хочется этого делать, интуиция требует не торопиться с принятием крайних мер. Знаком руки подзываю Фелину, невидимка Милли явно следует за ней, судя по тому, как стронулось с места восполнение потраченной маны и снизилась усталость.

— Узнаёшь? — Спросил подошедшую Принцессу.

Лич так и стоял на четвереньках, направив в нашу сторону свои едва светящиеся красным пустые глазницы.

— Архимагистр! — Ахнула та, сразу же опознав его. — Ты правильно сделал, не развоплотив его, — теперь она уже обратилась ко мне. — Если он управляет всеми зомби в округе, то без него они начнут всё крушить и ломать, расползутся по городу, в общем, доставят всем большие неприятности. Подожди, сейчас попробуй с ним договориться, — супруга подошла к личу вплотную, положив руки на его череп с редкими остатками белых волос.

Она простояла так несколько минут, потом тяжело вздохнув, повернулась ко мне.

— Вот, — протянула она небольшой диск на цепочке, который совершенно не пожелал опознаваться. — Ключ для прохода в тайные покои короля. Он позволит нам свободно пройти через все ловушки. Мой мёртвый папаша, по его словам скрывается где-то там, — она показала рукой в центр зала. — Архимагистр сожалеет, что не признал меня сразу, иначе бы не напал на моё сопровождение, — добавила она. — Сейчас все зомби, собравшиеся во дворце, занялись проникшими за нами чужаками, но, тем не менее, они идут сюда, так и не потеряв след. Поспешим, иначе придётся драться ещё с ними.

Мы направились к защитной полусфере, а немного оправившийся лич поспешил спрятаться. Если за нами кто-то

идёт, то он сейчас слишком лёгкая преграда для них.

Приложив руку с ключом к сфере, открыл в ней проход. Первой туда прошла Фелина, за ней явно скользнула Милли, судя по едва заметному радужному переливу, а вот я не успел. Из дальнего прохода стремительно выскочила тёмная фигура, направив в мою сторону какой-то жезл в ту же секунду осыпавшейся невесомой пылью. Но своё подлое дело он успел сделать:

> Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >450, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас великое ослабление 'Срывание внешних покровов' 0 ранга.
>
> Внимание!!! Получено великое ослабление 'Срывание внешних покровов'.
>
> Ваша общая стойкость ко всем видам негативного воздействия после воздействия составляет 10 % от имевшегося максимума сроком на 46 часов.

И сразу же за этим навалилась следующая атака уже от другого врага:

> Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >200, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас ментальное заклинание 'Контроль тела' 1 ранга.
>
> Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >200, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас ментальное заклинание 'Контроль маны' 1 ранга.
>
> Внимание!!! Вы находитесь под воздействием ослабленного защитой заклинания 'Контроль тела', принявшего форму телесного паралича.
>
> Вы не способны осуществлять движения по собственной инициативе.
>
> Внимание!!! Вы находитесь под воздействием ослабленного защитой заклинания 'Контроль маны', принявшего форму магического паралича.
>
> Вы не способны осуществлять магические манипуляции по собственной инициативе.

Однако телекенетические способности и хорошо ощущаемое чувство 'прыжка тени' осталось при мне. Также имелась возможность в любой момент убрать ослабление с помощью божественного благословения, скинув и ментальные путы. Между тем, новый противник в длиннополом плаще медленно приближался с ехидной усмешкой на губах, а из прохода прибывали всё новые высокоуровневые бойцы клана 'Ралисты'. Маги с жезлами закрывали бойцов щитами, а те чётко держали пространство зала под контролем своих арбалетов со светящимися от магии наконечниками. Естественно, ко мне шел, упиваясь собственным превосходством, сам Виталий Юрьевич, директор клана.

— Как же дорого ты нам обошелся, Драз, прямо как настоящий дракон, — произнёс он, растягивая губы в улыбке настоящего победителя. — Думаю, и доход получится не хуже чем с драконьего логова.

— Эх, а я ведь верил, что ваш клан не такой как все прочие стервятники, — негромко ответил ему, сильно удивив.

— Сколько же у тебя ментальной стойкости, раз ты ещё способен говорить и сопротивляться? — зло рыкнул директор, доставая из кармана маленький круглый амулет. — Ничего, это ненадолго, — амулет в его руке рассыпался в пыль, поражая меня очередным невероятным заклинанием:

> Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >450, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас ментальное заклинание 'Марионетка' 0 ранга.
>
> Внимание!!! Вы находитесь под воздействием заклинания 'Марионетка'.
>
> Вы не способны осуществлять операции с функциями интерфейса и инвентарём, двигаться, а также говорить по собственной инициативе.
>
> Полный внешний доступ к вашему телу, инвентарю и меню персонажа откроется через 1 минуту 56 секунд.

— Вот теперь полный порядок, — вздохнул мой подлый пленитель. Пора взять с тебя плату за всё, что ты, урод, сделал.

Да, ситуация явно неординарная. Но далеко небезнадёжная. Проход в защитном поле ещё не захлопнулся, ибо ключ остался в моей руке. Притягиваю 'телекинезом' злорадно ухмыляющегося директора к себе и перемещаюсь вместе с ним на пару метров под защитную сферу, которая мгновенно заросла, едва мы пересекли

невидимую границу барьера. В неё тут же ударили множество светящихся арбалетных болтов и врезались несколько огненных шаров.

Сковывающее вас заклинание 'Марионетка' сорвано на 2,5 секунды.

Сообщила система. Мгновенно тянусь к своему запасу благословений, пока не поздно.

На вас наложено благословение 'Божественное Сияние'.

Удалены негативные воздействия всех ослаблений, за исключением классовых.

Получен шестичасовой абсолютный иммунитет ко всем видам ослаблений, действие классовых сохраняется в полном объёме.

Полностью развеяно воздействие на вас ментальных заклинаний 'Контроль тела', 'Контроль маны', 'Марионетка'.

Сразу же вернулось чувство лёгкости и бодрящей силы. Снаружи в сферу полился просто нескончаемый поток боевой магии и метательных снарядов, однако та даже не проявила заметных признаков ослабления. Клановые бойцы безнадёжно опоздали, отдав моей воле своего лидера, находящегося в глубоком ступоре. Он ведь уже окончательно уверился в победе, а тут такой неожиданный сюрприз. Рядом появилась встревоженная Фелина с кинжалом в руке, но заметив мой уверенный взгляд, отступила вниз по лестнице. Пока клиент тупит, стоит применить на нём его же арсенал, но перед этим его стоит прокачать, быстро кидая в него свободные очки характеристик и талантов.

Великое ослабление 'Срывание внешних покровов'.

Ранг 0. Стихия: нет.

При наложении ослабления на цель (цели), они теряют 90 % стойкости ко всем негативным проявлениям сроком на 46 часов, включая защитное действие предметов экипировки.

Длительность вызова: 1 сек.

Откат: 1 час.

Дистанция воздействия: неограниченно в пределах

дальности 'восприятия', сфера диаметром 10 метров.

Затраты маны на каст: 5500.

И, главное, никаких требований к 'силе духа'. Однако чую, далеко не просто так это заклинание применяли с одноразового амулета, ибо свободный доступ к подобным заклинаниям открывает слишком большие возможности, впрочем, как и к следующему:

Ментальное воздействие 'Марионетка'.

Ранг 0. Стихия: нет.

Производит мгновенную блокировку подвижности, способностей, а затем полное подчинение цели, включая управление телом, открытие меню персонажа и личного инвентаря с задержкой в 2 минуты с начала воздействия.

Длительность вызова: 1 сек.

Откат: нет.

Дистанция воздействия: неограниченно в пределах дальности 'восприятия'.

Затраты маны на каст: 2850.

Стоимость поддержания эффекта подчинения: 3 единицы маны в секунду.

Судя по всему, Виталий Юрьевич хотел приберечь это одноразовое для него заклинание на крайний случай, ограничившись чем-то попроще, но желание окончательно растоптать меня сыграло с ним злую шутку. Запас маны в адамантовом скелете и внешнем накопителе 'Кольца духа' три четверти от максимума, применяю трофейное ослабление и сразу же за ним кидаю 'Марионетку', частично раздваивающую моё восприятие.

> 1 минута 58 секунд до получения полного доступа к виртуальному телу, меню персонажа и инвентарю игрока Варлорд.

Написала система крупными буквами перед картинкой взгляда моего застывшего пленника. 'Эмпатия' принесла с его стороны такое жуткое смешение чувств, что мне стало даже как-то неловко. Защитную сферу вокруг нас обступили клановые бойцы, прекратившие обстрел из-за полнейшей бесполезности оного.

— Зря вы пошли на прямое предательство, Виталий Юрьевич,

польстившись на уговоры модераторов, — заявил назидательным тоном, стараясь не рассмеяться от направленного ко мне потока бессильной злобы. — Они слишком заигрались, и их время скоро окончательно истечёт. А с вами как теперь поступать? — выразил свои сомнения, пожимая плечами. — Клан-легенда, в который я сам некогда желал вступить вдруг оказался жалким шакалом. Может и не шакалом, раз вы сунулись за нами в столь негостеприимное место, однако цели всё равно шакальи. Потому извиняйте, но с моей стороны пощады не дождётесь.

Наконец-то прошло положенное время и открылось возможность управления чужим телом. Очень необычные ощущения раздвоения личности.

— Впрочем, я могу подарить вам шанс, — с этими словами разблокировал пленнику возможность говорить, одновременно залезая в его инвентарь.

— Ты хоть понимаешь что уже труп, в игре и в реальности? — зло прошипело скованное магией тело. — Мы тебя везде отыщем, где бы ты ни спрятался! — посыпались из него угрозы.

Ну, просто как у пойманных на горяченьком гопников, как-то даже неинтересно, и, главное, от кого. Чувствую, явная попытка запугать — ничего больше.

— Сначала придётся в длинной очереди отстоять, — лишь хмыкнул в ответ на такое заявление. — Лучше бы подумали, как сейчас спасти свою изрядно прокаченную аватару и клан, в который вложено множество сил и средств.

Заглянув в меню персонажа Варлорда, примерно прикинул, во сколько он обошелся своему владельцу. Выходило очень немало, даже 'оверкап' применялся, судя по доведённой до двух сотен 'силе духа' и такой же 'мане'. И это-то на десятом-то уровне? Однако. У меня, конечно, всё ещё лучше, но тут тоже хитрость на хитрости. Наверняка ведь достижение на достижении, особенность на особенности, причём все тайные. Да уж, хорошо быть директором большого и богатого клана. А вот прочие параметры так и остались вполне обычными для десятого уровня, разве 'жизнь' достигала полтинника. С эпической бижутерией всё тоже обстояло весьма хорошо. Пришлось спешно 'разоружать' противника, скидывая лишние побрякушки в свой инвентарь. Не снимаемое колечко с пространственным карманом у него тоже имелось, правда, раздел 'кошелёк' и 'клановое хранилище' оставался для меня недоступным. Но и в 'личном' хватало полезного добра. Первым делом вытащил персональный аукционный терминал, убедившись, что могу снять привязку к прежнему пользователю от его имени, что сразу же и произвёл. Заполненные накопители маны тоже все перетащил себе, вскоре

могут пригодиться, а также 'эпический' боевой жезл, который позже стоит распотрошить на отдельные 'кристаллы заклинаний', в нём их оказалось восемь штук. Впрочем, жезл и сам по себе очень хорош:

'Боевой жезл мага-универсала'.
Класс: 'эпическое'.
Вес 0,27 кг.
Прочность неразрушимое.
Уровень 88.
Опыт: 88690/89000.
Магическое свойство: полусферический 'щит всех стихий', эффективно отклоняющий внешние воздействия как физические, так и стихийные.
Максимальный регулируемый диаметр активного щита 1 + 0,1*(уровень) метра.
Вызов мгновенно.
Расход маны на вызов: 10 единиц, расход на поддержание щита: 2 единицы в секунду.
Встроенный накопитель маны: (уровень)*200 единиц (только для использования жезлом). Имеются 1 + (каждый уровень кратный 10) дополнительных слотов под кристаллы заклинаний и дополнительные накопители маны.
Требуется родство со стихией воздух: 65; вода: 60; огонь: 55; земля 40; сила духа: 88.

Остальное пока решил оставить прежнему владельцу, ибо самого интересного — 'кристаллов заклинаний' там не нашлось, а одежда на чистого мага, буквально на все случаи жизни, и 'уникальная' бижутерия с высокой 'привлекательностью', меня не особо заинтересовала. Сейчас бы свою миссию закончить, а не заглядываться на малополезные 'Мастеру-Охотнику' статусные цацки.

— Это моральная компенсация за предательство, которая меня вполне удовлетворит, — заявил пленнику, закрывая инвентарь. — Итак, что дальше делать с вами? — спросил скорее себя самого.

Несмотря на все обстоятельства, уничтожать директора и стоящий за ним целый клан мне не хотелось, тем более особого вреда они мне не принесли. И уж тем более весь клан здесь не причём, а пострадают как всегда обычные игроки, которые даже не узнают, что тут произошло. Всё же жаль клан-легенду. Хочется верить — после встречи со мной и ощутимых потерь, особенно среди ТОП-ов, его руководство одумается и возьмётся за ум.

Репутация у них хорошая, а о 'грязной кухне' знают немногие.

— Вариант отпустить, вернув всё обратно, явно не рассматривается? — заявил Виталий Юрьевич, быстро обуздавший свой гнев и включивший разум.

— Почему-то мне не верится в ваше искреннее желание поступить аналогично несколько минут назад, — укоризненно покачал головой. — С моей стороны лично к вам и вашему клану раньше имелись исключительно позитивные устремления. Признаюсь — повёлся, дурак, на репутацию. Но вы предпочли подло воткнуть мне нож в спину, обобрав бездыханное тело, как последние разбойники или вообще силой вывернуть карманы у живого, после перерезав горло с прочувственным удовольствием. Разве не так? — с вызовом посмотрел директору в глаза. — И теперь ещё искренне возмущаетесь, оказавшись на моём месте, даже пугаете как начинающий ПК-шер бывалого паладина, держащего его за шкирку.

— Ты ведь не поверишь, что у нас просто не оставалось иного выхода? — спросил меня он, совершенно не выражая каких-либо эмоций.

Идеальный контроль, мне до такого далеко.

— Клан обязан сотрудничать с игровой администрацией, да? — улыбнувшись, высказал свою догадку.

Ибо без прямого вмешательства прибывшего по вызову Рикси модератора Ария здесь явно не обошлось. Вопрос лишь в том, кто первым проявил инициативу.

— Всё так, — вздохнул Виталий Юрьевич, ибо я ослабил контроль над его виртуальным телом. — Есть предложения, от которых совершенно невозможно отказаться.

Угу, верю-верю. А особенно в предложения хорошенько поживиться за чужой счёт без особого риска для себя. От такого действительно отказываться… не хочется.

— Могли бы предупредить, — попытался пристыдить его. — К тому же это плохо сочетается с проявленным желанием поживиться за мой счёт.

— Хорошо, что дальше? — Спросил он, окончательно поняв, что проиграл и выкручиваться бесполезно — злой умысел налицо.

Тут уже задумался я. Всё равно спешить некуда, моя 'регенерация маны' покрывает её отток.

— Мне хватит гарантии полной лояльности со стороны вашего клана, — высказал своё основное пожелание. — Дальнейшее сотрудничество между нами весьма сомнительно, прежние договорённости утратили силу, а от попыток выяснить информацию обо мне вы вряд ли откажетесь, несмотря на любые обещания.

— Предлагаю заключить сделку, — директор сразу же перешел к делу, поняв, что особой кровожадностью я не пылаю, и ему удастся отделаться малыми потерями.

Где-то полчаса у нас ушло на составление взаимно устраивающих формулировок договора. Вот и пригодились 'инквизиторские благословения', благодаря которым невозможно соврать без мгновенного наказания в виде сильнейшей боли. Стоило видеть лицо моего э… 'партнёра по переговорам', когда я применил на нём 'дух правды'. С моей стороны Виталий Юрьевич потребовал не оглашать обстоятельств инцидента. Мелочь, с которой легко согласиться. Тем более после устного обещания не заниматься поиском и преследованием в реале. Несмотря на всё, верилось в них слабо, но пусть попытаются. Если игровая администрация до сих пор ничего не добилась, то и им придётся обломаться. Заодно выяснил подробности о переданном мне 'разговорнике'. После потери комплектного к нему 'поисковика' тот стал вполне безопасен. В это верилось легко, ибо рассказано было с заметным сожалением об упущенных возможностях. Про вмешательство модераторов директор тоже высказал свою версию событий. Те пришли к нему, объявив меня подлым читером и вообще закоренелым преступником, умудряющимся неоднократно избегать ответственности. Что явно подтверждалось для него многими моими действиями, в том числе и в крайнем инциденте. Намекнули модераторы и о немеряных богатствах читера, нажитых неправедным образом. Ну а обобрать преступника — святое дело, тут уж можно смело отдаться алчности. Увы — в этот раз не прокатило.

Заключив сделку и получив системное подтверждение, просто вытолкнул своего пленника наружу, защитная сфера это позволяла. Получив своего директора обратно, клановые бойцы спешно отступили. Теперь им ещё предстоит пробиваться обратно через толпу зомби, но это уже их проблемы. Передо мной же лежали ведущие вниз ступеньки винтовой лестницы, скрывающиеся в тёмной воде, заполнившей глубокие подземелья Дворца Мёртвого Короля.

Самым главным условием обретения 'водного дыхания' являлась терпеливость и умение бороться с условно-естественными проявлениями организма. Если в борьбе с неимоверным желанием вздохнуть хлебануть воды, то отправишься на перерождение. Водное дыхание работает через кожу. Остальные условия просты: сродство со стихией воды не менее пятидесяти, глубина погружения тела более пяти метров, восстановление с помощью любых средств не менее двухсот

процентов потери собственного здоровья при его постоянном уровне менее трёх процентов. Формула проста и широко известна, однако, обретших данное свойство по игре немного, ибо победить полностью смоделированные в виртуальном мире телесные рефлексы непросто. И это при наличии в игре интересных затопленных данжей и подводных инстансов, где выпадает богатая добыча. Большинство игроков, при необходимости, пользуется весьма дорогим эликсиром 'жидкий воздух', позволяющим на полчаса избавится от необходимости дышать, но для меня такой подход казался слишком простым и достаточно расточительным. Пару раз я срывался, мгновенно перемещая себя к поверхности, чтобы сделать вдох. Без навыка 'теневого прыжка' гарантированно захлебнулся бы. Третий раз всё же смог превозмочь себя, несмотря на растущие с каждой секундой позывы и переполняющую чувства панику. Но и это ещё не всё. Потерянное здоровье требовалось восполнять по капле, держась на грани выживания. Тут мне хорошо помогла Милли, ибо моё искаженное болью и борьбой с рефлексами сознание для столь тонкой работы просто не годилось. Наконец-то система порадовала долгожданным сообщением:

> Поздравляем, вами обретена третичная характеристика 'Водное дыхание' 1/100!
> Теперь вы способны более комфортно чувствовать себя под водой не поднимаясь к поверхности.

Неприятные ощущения мгновенно не пропали, но стали чуть слабее, зато прекратились позывы вздохнуть. Здоровье как падало, так и продолжило падать, потому что характеристика пока слишком слаба. Для её роста требуется держаться дальше или нырять глубже. Погрузился до самого дна, то есть до низа винтовой лестницы, где начинался затопленный коридор, освещённый какими-то причудливыми кристаллическими сростками, местами растущими прямо из стен. Опознавание показало что это:

'Подводное каменное соцветие'.
Класс: 'уникальное'.
Вес 0,15 кг.
Прочность 30/30.
Светится в темноте.

Ради интереса отковырнул ножом несколько сростков, убрав

их в свой бездонный 'пространственный карман', благо любые рациональные действия позволяли справляться с дискомфортом воздействия окружающей среды. Наверняка подобные 'каменные соцветия' применяется в каких-то эликсирах или пригодны в качестве неугасаемого фонаря. В любом случае хороший редчайший сувенир.

Водное дыхание +9, всего 10.

Обозначился заметный рост нужной характеристики. За моим здоровьем продолжала следить невидимая дриада, которая здесь чувствовала себя вполне комфортно. Для Фелины водная среда тоже привычна, она уже неоднократно порывалась уплыть куда-то вперёд, но я периодически хватал её за руку, ибо поисковый талант подсвечивал на стенах, потолке и полу наличие опасных ловушек. Но нас они не реагировали из-за действия ключа доступа, который я сжимал в своей руке.

Водное дыхание +10, всего 20.

Коридор закончился ещё одной затопленной винтовой лестницей, уходящей в глубину. Здесь светящихся сростков почему-то не выросло, зато плавали какие-то студенистые образования, внутри которых изредка пробегали цепочки голубых вспышек. Стоило к ним приблизиться, как они заметили наше присутствие, сбиваясь в плотные комки, а яркость вспышек внутри них заметно возросла. Прошло ещё несколько мгновений, и вся куча плавучих амёб озарилась одной ярчайшей вспышкой, а окружающую нас жидкость чувствительно тряхнуло.

Внимание!!! Вы попали под воздействие нейтрализующей алхимической волны.
Все принятые активные эликсиры мгновенно распались и перестали действовать.

Вот бы 'повезло' тем, кто здесь воспользовался 'жидким воздухом'. Тут бы успеть хлебнуть следующую банку. Но это ещё не всё:

Внимание! Вязкость окружающей среды увеличилась в 10 раз.

И действительно, вода вдруг превратилась в плотный вязкий кисель, затрудняющий любые движения. Зато это исключительно благотворно повлияло на кое-что другое:

Водное дыхание +50, всего 70.

Сгусток амёб распался, а сами они медленно поплыли в нашу сторону. Для них вязкость среды помехой не являлась. Приблизившись к нам на пару метров, они снова начали ярко сверкать. Тело дёрнулось от электрических разрядов, свело челюсти, в горле возник спазм. Стихийная стойкость заблокировала ущерб здоровью, но лёгкие конвульсии конечностей ужасно мешали. Достав меч и проткнув им ближайшую медузу, убедился в полнейшей бесполезности своих действий, лишь получил ещё один несильный электрический разряд в руку. Тут нужно или прорываться вглубь, или использовать магию. Вопрос лишь какую. Подходящей магии нет, потому со всех сил рванул вперёд, вернее — вглубь, распихивая заторможенных местных обитателей.

Водное дыхание +30, всего 100.

Амёбы не стали преследовать меня и прорвавшуюся за мной Фелину, которая здесь чувствовала себя заметно лучше, легко вырвавшись вперёд. И вообще этот спуск скорее походил на тренажёр обретения и быстрой раскачки 'водного дыхания', чем на существенную преграду. Достигнув основания лестницы, мы вплыли в большой подводный зал с массивными мраморными колоннами по краям и хорошим освещением, состоящим из бесчисленного множества мерцающих 'каменных соцветий' на потолочном своде. Световые блики причудливо играли на полированной каменной мозаике пола. Мы парили над ним, словно большие рыбы над морским дном. Вдруг по воде прошла ощутимая волна непонятной силы, и она вдруг стала стремительно расступаться прямо перед нами, выбросив нас на пол в быстро растущем воздушном пузыре.

— Кто решился потревожить мой вечный покой?! — грозно

пронеслись слова в воздухе пузыря повторенные эхом, отчего казалось, они звучат со всех сторон.

Позади нас обнаружился новый колоритный персонаж. Две метра роста, рельефные мышцы на открытых участках рук и ног. Король Латрии, как живой, только мёртвый, неспешно приближался к нам. Надменное выражение прекрасно сохранившегося холёного лица и пустые провалы вместо глаз с сияющей зеленью в глубине пустого черепа. 'Венец власти' на его сохранившей пышную фиолетовую шевелюру голове переливался разноцветными бликами, что прямо указывало на его действенную силу. Его кисти рук тоже отблёскивали радужными переливами, пока ещё не приобретя цвет какой-либо разрушительной силы. Несмотря на всю свою стойкость и другие защитные возможности выстоять против такого противника в месте сосредоточения его силы будет очень непросто, ибо она хоть и относится к магии, но к совершенно особой 'Магии Власти', про которую вообще мало чего известно.

'Мёртвый Король Феринин-Латрийский 100-10', - система подсветила яркую красную надпись над его головой не обещавшую нам ничего хорошего.

— Отец! — вскрикнула Фелина, повернувшись к нему лицом.

Мёртвый Король будто споткнулся на месте.

— Дочь моя, неужели ты смогла в полной мере пройти своё испытание? — а покойники, оказывается, тоже способны изумляться.

— Как видишь, я здесь совсем не одна! — Принцесса подошла ко мне вплотную, встав чуть позади, как положено замужней женщине по этикету.

— Так-так, — Король теперь внимательно рассматривал мою персону. — И зачем вы, молодой человек, позарились на мою дочь? Всё равно наше родовое наследство для вас не доступно из-за отсутствия в ваших жилах королевской крови.

— А у меня разве был особый выбор? — хмыкнул себе под нос, в поисках Милли, выступившей когда-то инициатором этого дела. — Но раз взялся — не отступлю! — твёрдо заявил в конце.

— Хотите сказать — вам хватит силы справиться и со мной? — теперь радужные переливы полностью окутали тело Короля, и от него потянуло просто чудовищной силой. — На колени, жалкий раб! — крикнул он мне.

Действующее благословение 'Божественное Сияние' рассеяло направленное в вас Великое ослабление 'Лабиринт Ужаса'.

Высшее властное воздействие 'Презренное Ничтожество' ослаблено вашей стойкостью к ментальному воздействию и полностью заблокировано вашей стойкостью разума.

Высшее властное воздействие 'Истинное Раскаяние' ослаблено вашей стойкостью к ментальному воздействию и полностью заблокировано вашей стойкостью разума.

Высшее властное воздействие 'Слепое Почитание' ослаблено вашей стойкостью к ментальному воздействию и полностью заблокировано вашей стойкостью разума.

Бесстрастно сообщила система о целой серии сильнейших ментальных атак пропавших зря. Для меня они тоже не принесли пользы, ибо захват осуществляется только при срабатывании, а тут всё в защиту ушло.

— Боюсь, по-хорошему здесь не получится, придётся действовать по-плохому… — покачал головой с кривой ухмылкой на губах, выбирая, чем приголубить этого дохлого папашу.

Раз он мёртв, то на него не распространяются мои ограничения на использование боевой магии. Впрочем, ему и 'Марионетки' может хватить после удара 'Разрушения неживой материи', которое снимет с него излишнюю прочность. Мои размышления оказались замечены оппонентом:

— Скажи, чего ты хочешь? — Король, похоже, решил пойти на попятную, ибо явно переоценил свою силу.

Наверное, меня одного он бы легко уделал, однако против своей живой дочери применять что-то особо радикальное пока не торопился.

— Вообще-то у меня имеется задание на 'Венец Власти', - честно признался ему, приготовившись к атаке.

— Неужели? — в очередной раз изумился Мёртвый Король. — И кто его тебе смог выдать? — ответ на этот вопрос его явно интересовал.

— Последний жрец Бога! — скрывать тут особо нечего.

— Последний…?! — Феринин-Латрийский застыл с открытым ртом.

Раз очередных атак с его стороны не последовало, можно попытаться уладить дело миром. В игре такое вполне возможно. Едва Мёртвый Король продемонстрировал возвращение осознанности, вкратце рассказал ему свою историю, про демонов и прочие события наверху.

— Достойная цель… — заявил Мёртвый Король, выслушав меня. — Она куда более достойна, чем моё жалкое посмертное существование, — добавил он после небольшой паузы. — Венец способен выполнить одно желание того, кто впервые оденет его на свою голову. Не любое, к сожалению, но шанс у тебя есть. Я рад, что моя дочь сделала верный выбор, хоть и некогда отвергла родительское повеление. Теперь я за неё спокоен и могу уйти с чистой совестью в Вечность. Возьми! — он снял со своей головы 'Венец Власти', протянув его мне.

> Поздравляем, вы получили Эпическое достижение 'Угоден Высшим Силам'.
>
> Впервые в истории вы получили Венец Власти из рук действующего Короля.
>
> Награда: Слава +30, +60 очков основных характеристик (не распределено), +100 очков таланта (не задействовано).
>
> Дополнительная награда: возможность самому стать Королём, несмотря на отсутствие в ваших жилах королевской крови, основав новую династию.
>
> Для этого наденьте на свою голову Венец Власти.

Едва я взял Венец, Мёртвый Король осыпался невесомым прахом.

— Отец…!!! — Фелина бросилась к тому месту, где он стоял секунду назад, упав на колени, а из её глаз обильно потекли слёзы.

— Он сделал свой выбор, — к ней сзади подошла проявившаяся Милли, положив свою руку на плечо. — Посмертное существование ужасно тяготит, и лишь отцовский долг перед тобой держал его здесь.

Фелина подняла своё заплаканное лицо, взглянув на меня, неподвижно стоявшего с 'Венцом Власти' в руке и не знающим, что с ним делать дальше. Становиться Королём… почему-то сильно не хочется. Власть это не только почёт и всевозможные блага, ещё это большая ответственность. И для игрока, обитателя сразу двух миров, это слишком сильный соблазн. Справлюсь ли я с ним — вот в чём вопрос. А ведь моя миссия ещё не завершена и есть немалый шанс потерять всё в самом конце. Приняв решение, сделал шаг в сторону смотрящих на меня жен, возложив 'Венец Власти' на голову Принцессе. Тот мгновенно вспыхнул радужными всполохами, которые стекли с него на её тело. Система никак не отреагировала на мои действия, но что-то

внутри меня тихо заметило, что всё сделано правильно.

— Своим желанием я не смогу вытащить людей из разлома реальности, но способна открыть тебе к ним путь, — сказала резко подобравшаяся Фелина через пару минут. — Но тебе придётся идти туда одному, силы мироздания не пропустят туда никого из нас, — она быстро обменялась взглядами с дриадой, словно ища у неё поддержки.

— Это твой путь и только тебе суждено пройти его до конца, — поддержала её та. — Мы будем ждать тебя, чтобы не произошло, — напутствовала она меня.

> Поздравляем, задание 'Последняя надежда' выполнено.
>
> Награда: 999 пунктов репутации с Главным Храмом.

Сообщила система, отрезая мне любые пути отступления, хотя нового задания так и не возникло.

— Открывай! — махнул своей второй супруге, неожиданно превратившейся в Королеву.

Передо мной вспыхнул какой-то необычный портал, с яркой огненной окантовкой по краю и змеящимися молниями, уходящими в бесконечную глубину. Вздохнув полной грудью напоследок, без малейших сожалений прыгнул в него.

Ох! И крепко же приложило меня по выходу из полёта между пространственными слоями. Собственно, чего хотел, когда на выходе свободного пространства едва полтора метра осталось. Сверху и снизу даже не земля, а что-то непонятное, огненная магма со льдом вперемешку. И ещё люди. Куда не кинь взгляд — сплошь жрецы да паладины. Те как-то удерживают потолок от немедленного обрушения. Система же 'порадовала' очередным предупреждением:

> Внимание!!! Вы вовлечены в административный прима-эвент 'Последнее Убежище Праведников' (справка).
>
> Экстренный выход из игры временно заблокирован по пункту 112 подпункт 2 пользовательского соглашения (справка).
>
> Все коммуникации кроме связанных с непосредственным личным общением в рамках игрового процесса перекрыты согласно пункта 178, касающегося административных прима-эвентов (справка).

В случае вашей гибели ваш персонаж будет принудительно удалён согласно 144 пункту пользовательского соглашения (справка).

Внимание!!! До окончательного завершения прима-эвента 'Последнее Убежище Праведников' осталось 28 минут 48 секунд.

Можно сказать — успел в самый последний момент.

— Ещё одна заблудшая душа к нам попала, — негромко заметил стоявший рядом со мной игрок с ником Асний в полном рыцарском доспехе, разве без шлема. — Не самое лучшее ты выбрал решение, парень. Мог бы удалиться и с меньшими нервными затратами. Ну да ничего, нам всем тут терпеть недолго осталось в ожидании несбыточного чуда.

Я же тем временем уже активировал свой 'Божественный Портал' Три минуты подготовки и ещё десять минут на каст — для перехода времени не так уж и много останется. Запаса маны на поддержание открытого портала во всех имеющихся накопителях должно хватить. Выходная точка около Главного Храма Бога успешно зафиксирована, отсчёт времени пошел!

— Я и есть ваше чудо, — громко ответил поприветствовавшему меня паладину, привлекая к себе внимание. — Через десять минут откроется проход в мир, где всех нас ждут великие дела!

— Да ты гонишь, парень! — паладин мне явно не поверил. — Помочь выбраться нам отсюда способен лишь Бог, но он отвернулся от нас за плохое служение и грехи тяжкие.

Но мои слова оказались услышаны и другими игроками, которые стали подходить ближе.

— Внимание! — крикнул во всё горло. — Подходите все ближе и выстраивайтесь в одну шеренгу по трое в ряду. Как откроется портал, сразу же проходите в него, не задерживая тех, кто пойдёт следом за вами. Прямо сейчас приготовьтесь к хорошей драке. Возможно, на другой стороне вас будут ждать те, кто сюда подло заманил, ибо вы прямая угроза их господству. Но они просто не успеют сдержать ваш натиск, а их демоны далеко не так сильны, как им бы хотелось. Мне уже не один раз удавалось повергать их в одиночку, — я достал из инвентаря несколько рогов Архидемонов, демонстрируя всем желающим.

Несмотря на сомнения некоторых индивидуумов, основная масса народа проявила заметный интерес к моему заявлению. Видимо действительно надеялись на чудо, по извечной традиции, являющееся в самый последний момент. К моменту открытия

портала передо мной выстроилась длинная шеренга. Жрецы активно накладывали благословения на паладинов, те проверяли оружие и броню, изготавливаясь к бою. На меня тоже накинули несколько благословений, самое полезное из них обеспечивало троекратное снижение утомляемости. Вот разворачивается разрыв пространства, за которым виднеется далёкий город.

— Вперёд! — Кричу народу, жестами рук подгоняя их.

Колона хлынула в проход нескончаемой рекой. Поначалу только следил за слишком быстрым вытеканием маны из накопителей, затем стал подталкивать народ теликинезом. С другой стороны, похоже, не просто успевали расступаться в стороны и открывать дорогу идущим следом.

— Быстрее, быстрее, меня надолго не хватит! — мой голос почти не помогал, люди и так делали всё возможное, чтобы быстрее покинуть схлопывающийся разрыв реальности.

Вот уже в моей руке зажат самый последний заряженный накопитель маны, внутренние резервы давно опустели, но и людей осталось всего ничего. Сгребаю всех телекинезом в охапку, силой вталкивая в проход, который вот-вот закроется. Меня самого этот слишком решительный толчок отбрасывает назад, потолок и пол вдруг резко прижимаются друг к другу, зажимая мою тушку в мёртвых тисках. Запоздалый 'прыжок тени', чуть-чуть не хватило, мана всё, портал гаснет прямо перед моим носом. Вот так, всех спас, а сам остался. Герой. А ведь мог и успеть — секунды не хватило. Тело снова зажато в тисках, и выбраться из них нереально. Телекинезом можно лишь чуть-чуть оттолкнуть потолок от себя, но давление на тушку медленно усиливалось, не позволяя даже пошевелиться. Общая стойкость, неразрушимые кости, вместе с телекинезом пока позволяли держаться. Вопрос насколько хватит сил уже не стоял, ибо перед глазами появилось предупреждающее ярко красное сообщение и обратный отсчёт:

> Внимание!!! До окончательного завершения прима-эвента 'Последнее Убежище Праведников' осталось 59 секунд.
>
> 58… 57… 56…

Инвентарь не открывается, меню персонажа тоже, уже и взглянуть на свои статы в последний раз запомнив их перед неизбежным расставанием. 'Вот и сходила за хлебушком… — прошептала одними губами отрезанная голова, выкатывающаяся из-под колёс трамвая', - влезшая в голову древняя нелепая шутка заставила резко взбодриться и перестать думать исключительно о

неизбежном обнулении и очередном посещении 'детского сада'. Первый раз в первый… блин! О чём опять думаю? Жалко нажитого добра? Невероятных возможностей? Виртуальных жен? Так и не переведённых в реал денег? Да, жалко. Не подумал раньше, а ведь… да пошло всё к демонам! Снова безвыходная ситуация, но мне ли к ним привыкать? Безвыходных ситуаций для меня просто нет! Раскрыл и максимально обострил все свои чувства, выискивая любую возможность вырваться даже отсюда. И мало того, оказаться именно там, где я сейчас нужнее всего. Ведь есть такое место! Жрецы и паладины, конечно, справятся, но вдруг опять им не обойтись без помощи высших сил? Столько усилий и всё зря? Нет, не бывать такому! Вот, кажется или не совсем кажется… Что-то где-то совсем далеко и близко одновременно. Какая-то волна раздражения и злой уверенности, связанная с последними событиями, вот-вот обернётся катастрофическим воздействием на всю игровую реальность. Любой ценой его нужно остановить. Пошевелиться невозможно, плевать!

5… 4… 3…

Слабое, едва заметное ощущение близкого разрыва реальности заставляет потянуться к нему всей своей волей, всем своим разумом. Надежды нет — есть твёрдая уверенность. Да! Сильнейший рывок из схлопнувшихся тисков, секунды полёта с огромным, давящим ускорением, в глазах потемнело, уши заложило.

Зрение вернулось вместе с хорошим таким подарком, мгновенно выхваченным моим разумом из цепочки восприятия:

> Поздравляем! Вы открыли в себе четвёртое уникальное умение физического воплощения силы духа — 'Пути Истинной Воли'.
>
> Теперь вы способны использовать свой дух для мгновенного перемещения к сильно желаемой цели, если таковая существует, независимо от расстояния до неё и прочих ограничений на перемещения. Затраты маны отсутствуют.

И одновременно с чтением сообщения своим движущимся по инерции телом легко сношу какого-то подозрительно объёмного

человека от светящегося холодным ледяным светом высокого обелиска. Мы вместе с ним прокатились по большой ровной площадке, крепко стукнувшись об бортик ограждения, и раскатившись друг от друга в стороны.

— Ты хоть знаешь, от чего меня оторвал, урод? — возопил весьма солидный колоритный толстяк, наливаясь праведным гневом цвета спелого помидора за пару секунд. — Я же тебя сейчас живьём в порошок сотру, нет, не в порошок — в прах невесомый! — высоко взвизгнул он, а в меня ударил хорошо знакомый радужный луч модераторского 'жезла власти', причём подозрительно яркий и толстый.

> Внимание! Действие имеющейся у вас индульгенции полностью заблокировало направленное против вас высочайшее административное ограничение.

Наверное, система и ему написала что-то особенно 'доброе' в комплекте к моей ехидной ухмылке, ибо такого кривого лица мне давненько видеть не приходилось. И ещё я неожиданно для себя узнал место, куда меня неожиданно перенесло. Самая верхняя площадка величественной 'Цитадели Торжества Справедливости', когда-то давно изображавшейся в рекламных постерах игры и показанная в демонстрационных роликах с различных ракурсов. Красивейшая средневековая крепость и дворец внутри неё, над которым поработали лучшие дизайнеры проекта, так и не вошедший в основной игровой мир, как этого ждали многие пользователи. Даже ставки в тотализаторе делали — войдёт или не войдёт. Теперь понятно, кто стал его хозяином. Игровая администрация слишком много захапала себе без всякого зазрения совести.

Пока окутавшийся пузырём магического щита толстяк хватал ртом воздух, 'прыжком тени' переместился к нему, доставая свой охотничий нож из инвентаря. Такая преграда для него не помеха. Нож с лёгким усилием проходит сквозь лопнувший пузырь, но дальше не идёт. Виртуальная плоть противника вроде как немного поддаётся, упруго пружинит и легко выталкивает оружие обратно. Вторая попытка — и тот же нулевой результат. Естественно, противник никакого ущерба не получил, громко рассмеявшись, заметив моё сильно удивлённое лицо.

— Я совершенно неуязвим, дурень! — сквозь смех проговорил он. — Ни для оружия, ни для магии. Абсолютно! И все твои жалкие потуги лишь добавляют мне хорошего настроения. Но ты отвлёк меня от чрезвычайно важного и срочного дела, потому в

качестве первого наказания с тобой немного позабавится ОН! — Солидный толстяк протянул руку в сторону, и там раскрылось просто гигантское окно портала.

Глядеть туда просто страшно, а дело ведь ещё не закончено. Толстяк попытался вскочить на ноги, и уж не знаю, чего ещё сделать, резко притянув его к себе телекинезом, вытащил из своего 'пространственного кармана' едва заметный глазу прозрачный кинжал, словно сотканный из силовых линий, на самом деле являвшийся одноразовым артефактом с характерным названием — 'Терминатор'. Судя по его описанию — 'гарантированно уничтожает любое существо, а защиты не существует'. Сейчас-то мы и узнаем, кто победит — 'полная неуязвимость' или 'оружие, от которого не существует защиты'. Призрачное лезвие легко входит в объёмный живот несказанно изумлённого противника, превратившегося в безвольную тушку через пару мгновений после исчезновения рукояти артефакта из моей руки.

Поздравляем, вами окончательно уничтожен действующий персонаж игрока Бертран Гродс 100.

Вами получен опыт: 100 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Внимание! Игрок Бертран Гродс являлся основателем и действующим лидером доминирующей игровой фракции с названием 'Игровая Администрация'.

По принятому уставу фракции в пункте 3 'победитель получает всё'.

Вы получаете главные управляющие полномочия Обелиска Высшей Власти.

Но долго разглядывать стоки системных сообщений мне не пришлось. Что-то резко подбросило меня в воздух, а в следующее мгновение перед глазами мелькнула захлопывающаяся гигантская зубастая пасть.

'Дракон!!!' — паническая мысль сильно запоздала. Момент, и я уже переместился куда-то в воздух, не успев сориентироваться и начав падать. Но огромный бронзовый дракон сразу же потянул меня к своей пасти телекинезом с большого расстояния. У него тоже имелись такие интересные способности. И его телекинез был гораздо сильнее моего, ибо все попытки сопротивления оказались тщетны. Мне даже показалось, что зубастая пасть улыбалась. Бронзовый дракон — это вообще настоящий кошмар: почти неуязвим, а его магические удары всегда многократно

запредельны. Теперь выясняется, он обладает и кое-чем иным. До сих пор не известно ни об одной победе игроков над бронзовым драконом, хотя попыток померяться с ним силой хватало. Даже объединение ТОП-ов сразу из трёх кланов не помогло, впрочем, там народ не смог добиться согласованных действий и чаще мешал друг другу, чем помогал.

Ещё один отскок на максимально возможную дистанцию и ситуация повторяется с небольшим дополнением:

> Внимание! Вы пропали в зону пространственного демагического воздействия.
>
> Потеря маны 20 единиц в секунду из собственного источника и любых активных накопителей, включая экипированные магические предметы.

Быстро приближавшийся бронзовый дракон слабо светился, явным образом указывая, кто является виновником подобного безобразия, вытягивая из окружающего пространства всю ману. У меня её и так лишь несколько капель успело собраться после полного исчерпания всех резервов для поддержки открытого 'Божественного портала', так ещё и тут последние крохи всякие летающие гиганты подъедают. Да, крыльями драконы, как птицы, активно не машут, они нужны им лишь для управления полётом, в воздухе их держит магия. И если лишить дракона маны, он плюхнется на землю. Вот только сделать это не так-то просто, если только на него 'Рывок маны' скастовать. Увы, и на него уже запасов не хватит, да и про последствия шалостей всяких ангелов не стоит забывать: ответкой меня гарантированно прихлопнет. Впрочем, уйти на перерождение от последствий своего же удара куда лучше, чем потерять и так чудом спасённого персонажа, если меня проглотит дракон, к чему тот, похоже, так сильно стремится. Ещё одна особенность игры: в бою с драконами нельзя проявлять слабости. Ослабевшего игрока тот при первой же возможности съедает живьём со всеми потрохами, отправляя на перерождение в 'детский сад'. В открытую пасть не хочется, выпрыгиваю из неё в самый последний момент. Дракоша опять удивился, засветившись ещё сильнее, продолжив тянуть к себе.

> Внимание! Пространственное демагическое воздействие резко усилилось.
>
> Потеря маны превысила 150 единиц в секунду.

Наверное, он до сих пор считает, что я пользуюсь специальным заклинанием. Ха, оказывается, не всё так плохо. И почему, собственно, мне так хочется от него сбежать? 'А если попробовать так?' — одновременно с этой мыслью потянулся телекинезом к дракону сам, резко набирая ускорение. Тот не висел на одном месте, потому моя разогнавшаяся тушка просвистела мимо его пасти. Пока он соображал, почему так произошло, резко сменилась траектория моего полёта, закрутившись сжимающейся спиралью вокруг его длинной шеи. К такому варианту дракон оказался явно не готов и на какое-то время впал в ступор, перестав тянуть к себе. Несмотря на частичную потерю ориентации, мне удалось прилипнуть к его шее практически у самого затылка, и едва поняв, где нахожусь, быстро взобраться ещё выше. Теперь он меня так просто не стряхнёт. А он попытался, резко тряхнув головой сначала в одну, затем в другую сторону, но телекинез вместе с 'перчатками крепкого хвата Мастера-Охотника' сделали своё дело, благо на драконьей голове хватало выступов, за которые удобно цепляться. Свои физические силы тоже пришлось задействовать, дополнив их преобразованной 'силой духа'. Мотать головой дракону не понравилось, потому он попытался протаранить ей лес, дабы стволы ломаемых деревьев снесли наглого седока. И это у него не вышло. Тут моего телекинеза вполне хватало для отклонения в сторону нежелательных предметов, а вот самой драконьей голове крепко досталось. Пролёт через возникшую перед нами огромную огненную стену снял лишь несколько пунктов моего здоровья и не причинил особых неудобств. Снова кульбиты головой, дракон плюхнулся на землю, постаравшись достать меня своей когтистой лапой, которую я тоже вполне успешно отклонял, заставляя противника царапать себя самого. 'Пора заканчивать', - с этой мыслью достал свой 'эпический' чёрный бумеранг, ударяя им точно в драконье темя.

> Вами нанесён сверхкритический урон: 446 (физический, игнорирование), 100 (нематериальный дух). Эффект 'контузия' 2 сек.

Появившаяся полоска здоровья дракона стала едва заметно сокращаться с каждым моим последующим ударом. Здоровья у этого монстра просто немеряно, потому быстро его не убьёшь. После пятого удара он перестал светиться.

Вы покинули в зону пространственного демагического воздействия.

Сообщила система, но я не останавливался, равномерно нанося удары в одну и ту же точку каждые пару секунд. Дракон перестал пытаться скинуть меня со своей головы, безвольно растянувшись по земле. Добивать его ничего не мешало. К моменту накопления достаточного количества маны для активации 'Марионетки', мне удалось вогнать его здоровье в 'красную зону'. 'Что же, давайте попробуем', - далеко с самой уверенной мыслью активировал заклинание.

1 минута 59 секунд до получения полного доступа к телу бронзового дракона Шрааннкссс.

Сработало! Правда, в сильно ограниченном варианте, без доступа к меню и инвентарю. Я прекратил добивать своего огромного противника, но остался настороже, ибо тот сейчас придёт в сознание, а полной уверенности в действенности магического паралича нет. Едва тот очухался, система сразу же предложила мне:

Внимание! Вам предлагается взять себе дополнительный вторичный класс персонажа 'Повелитель Драконов' 'уникальная' категория.
Таланты: 'Драконий язык' и 'Слияние разумов'.
Ореол славы +25.
Дополнительно: внеочередное сохранение данных.

Надо однозначно брать.

Внимание! Вам присваивается дополнительный вторичный класс 'Повелитель Драконов' 'уникальная' категория.
Изменение возможно после достижения 100-го уровня.
Таланты (классовые): 'Драконий язык' 100, Слияние разумов' 100. Ореол славы +25.
Поздравляем, вами открыт классовый талант

'Драконий язык'! (справка)

Теперь вы способны мысленно общаться с любыми драконами и теми, кто хорошо понимает их язык.

Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Поздравляем, вами открыт классовый талант 'Слияние разумов'! (справка)

Теперь вы способны частично сливаться разумом с теми, кто обладает аналогичным талантом.

Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Данные сохранены.

— Признаю волю твою над собой, Повелитель! — прозвучал у меня в голове голос дракона с обилием рычащих и шипящих посторонних призвуков.

Поздравляем! Бронзовый дракон Шрааннкссс 100-10 становится вашим личным питомцем.

Теперь вы можете призвать его к себе в любое время, но лишь там, где для него хватит свободного места.

Дракон в личных питомцах — невероятно! Кто о таком мог помечтать? Впрочем, раньше им владел Бертран, а теперь по наследству он стал моим. Угу, правда, за это наследство пришлось крепко побороться, оно так и желало схарчить меня самого. Халявы, увы, нет. Теперь осталось завершить одно дело, чувствую, оно ещё не утратило актуальность.

Полёт на драконе в состоянии частичного слияния разумов — это что-то невероятное. Ощущение огромной мощи и лёгкости одновременно. Земля проносится где-то далеко внизу, а воздух словно расступается перед нами. Я мог пользоваться всем магическим арсеналом своего питомца как своим собственным. Арсенал, к сожалению, оказался не таким уж большим, как могло бы показаться. Стандартный набор атакующей огненной магии, ледяные копья, цепные молнии, воздушные вихри-торнадо. Заклинание управляемого притяжения, что я поначалу признал за телекинез, 'Жажда маны', выпивающее магию с расстояния километра, 'Драконий телепорт', ничем не отличающийся от 'телепорта обыкновенного' за исключением размеров окна. А вот заклинаний магической защиты дракон не имел вообще, обходясь иммунитетом к любым ослаблениям, высокой общей стойкостью

ко всем видам негативного воздействия и огромным запасам здоровья. Лечить себя магией он тоже не мог, полагаясь исключительно на естественную регенерацию. Причём, способов обучить его дополнительным заклинаниям я не нашел. В принципе, большего и не требовалось, иначе игровой баланс совсем уж пострадает, породив совершенно невыносимого монстра. Теперь, видя реальные статы своего нового питомца, мне вполне реально рассчитать состав и тактику рейдовой группы, чтобы добиться гарантированной победы над таким противником. Легкой прогулки не обещается, малых затрат на подготовку тоже, без потерь, естественно, не обойдётся, но и успех уже не станет зависеть исключительно от голой удачи. Игра, в отличие от реальности, куда больше зависит от математики. Зато драконий наездник не ограничен только магией своего питомца. Действующий тандем из сильного целителя и дракона — вот это уже практически абсолютное оружие, против которого сложно что-то противопоставить. По сути, сейчас я достиг вершины силы и возможностей. И само моё существование стало основной угрозой всему игровому миру. Почему-то есть твёрдая уверенность — долго это не продлится. Значит, пора завершать дела.

Спрыгнув с дракона у Обелиска Высшей Власти, отпустил того восвояси. Моя поднявшаяся 'сигнальная пелена тьмы' противника поблизости не обнаруживала, потому обычной драки вроде не ожидается.

'Задействован административный прима-эвент из списка 'Малый Апокалипсис' с названием 'Последний день Помпеи'. Подготовка природного катаклизма 'Огненный Буран' высшей интенсивности над городом Шалан и его окрестностями в радиусе 15 километров завершена. Локальная телепортация и связь за пределы очерченной зоны невозможна. Все погибшие игроки переродятся с потерей собственных персонажей', — прочитал я светящуюся строку на Обелиске. ***'До начала катаклизма осталось 3 минуты 46 секунд',*** — чуть ниже равномерно тикал таймер обратного отсчёта.

Это что же такое? Город, куда я переправил жрецов и паладинов из пространственного разлома через несколько минут превратится в пылающие руины, поливаемые с неба самым жарким огнём и посыпаемый вулканическим пеплом? И помочь им уже невозможно, запаса маны на ещё один 'Божественный портал' у меня банально нет. Или же как-то удастся остановить катаклизм?

Так, вот управляющая панель. Где здесь отмена активных

событий или что-то подобное? Персоналии, приём новых членов в игровую фракцию, удаление старых, права внутреннего доступа, дополнительные возможности, предоставляемые фракцией и материальное обеспечение. Договор с правообладателями, контракт с государственной компанией, интересно быстренько взглянуть одним глазком…

'В целях защиты частных инвестиций и облегчения вхождения иностранных агентов в игровой процесс'. Бла-бла-бла… 'Исключительно игровыми методами, действенным сроком на три года, с последующим продлением полномочий в случае необходимости и взаимном согласием сторон'. Ответственные лица, список. Обязательства сторон. Форс-мажор и причины досрочного прекращения контракта.

Так что же получается, игровая администрация всего лишь частная лавочка, нагло впихнутая пресловутыми западными инвесторами в наш государственный проект, когда тот решили вывести на внешний рынок? И сроки договора уже давно истекли, однако никто так и не побеспокоился закрыть не нужный более контракт. Наверняка кто-то в нашем правительстве получает неплохие взятки за то, чтобы и дальше всё оставалось как есть. Но главное — прямое указание на 'исключительно игровые методы', то есть всё происходящее в игре по действующим внутренним законам, контролируемым искусственными интеллектами — абсолютно законно. Теперь многое, если не всё, становится на свои места, полностью объясняя все заметные нестыковки.

Пробежавшись взглядом по договору контракта и закрыв его, наконец-то нашел меню управления глобальными событиями в режиме тестирования локаций и подготовки эвентов. Именно отсюда вызывались многие неприятности, неожиданно падающие на головы игроков. Запуск, остановка, вот что сейчас нужно! Жму на кнопку 'Стоп', рядом с отметкой активного эвента.

> 'Включенность Обелиска Высшей Власти в запущенный процесс — 88,4 %.
>
> Устойчивость — 31,2 %.
>
> Принудительное досрочное завершение развёрнутого прима-эвента 'Последний день Помпеи' приведёт к разрушению Обелиска'

— выскочило предупреждающее сообщение.

Плевать, жму дополнительное подтверждение своих действий.

'Внимание, возможное разрушение Обелиска Высшей Власти

автоматически приведёт к завершению сервисного контракта, удалению доминирующей игровой фракции с названием 'Игровая Администрация' и всех связанных с ней дополнений, привнесённых в механику игрового процесса. Требуется ещё раз подтвердить ваше согласие введением кода 'FRS389J' в панели акций. Операция необратима'.

Таймер отсчитывает последнюю минуту, ввожу код в нужную панель и жму ввод.

'Прима-эвент 'Последний день Помпеи' отменён. Остаточная устойчивость Обелиска Высшей Власти менее 1 %. До взрыва 15 секунд. Рекомендуется немедленно покинуть текущую локацию', — увидев надпись, собрал свою волю в кулак и захотел очутиться рядом с теми, кого так долго спасал, невзирая на все препятствия и упущенные возможности личного обогащения. Пространство резко сжалось, мигнуло и меня куда-то перенесло, причём явно не туда, куда мне хотелось.

— Вот мы и встретились молодой человек, — поприветствовал меня сидевший в кресле-качалке седобородый дедок с пронзительным взглядом, показав рукой на пустое деревянное кресло. — Присаживайтесь, нам предстоит выяснить, что дальше делать с вами, а это процедура небыстрая, — как бы между делом заметил он.

Меня выбросило из техники переноса прямо перед ним, причём, кто стал инициатором такого явления можно легко догадаться. Внутренний вид комнатки обычной деревенской избушки, неприхотливая, но добротная мебель, запах свежескошенной травы, яркий солнечный свет, льющийся из открытого окна и мельчайшие пылинки, играющие в лучах света, действовали умиротворяюще. Однако инвентарь и панель персонажа оказались заблокированы, причём так, как будто их и не было вовсе, магия исчезла полностью, как и все другие дополнения, с которыми я уже успел крепко сродниться за последние дни, применяя их практически без раздумий. Мне оставили лишь единственную возможность самого обычного общения голосом и ничего больше. И всё это без каких-либо системных сообщений, с полнейшей достоверностью мельчайших деталей, как будто всё происходит в реале, а не в игровом мире. И лишь моя одежда Мастера-Охотника не позволяла обмануться.

— А какие есть варианты? — мне сразу же захотелось выяснить, чего от меня хотят 'высшие силы', иначе этого разговора бы просто не возникло.

— А как ты сам видишь свою дальнейшую игру… или судьбу,

если всё оставить как есть? — ехидно ухмыльнувшись, переспросил меня дедок, заставив серьёзно задуматься.

Что это экзамен — не вызывало никакого сомнения. Экзамен на сознательность и… честность. Сомневаюсь в самой возможности соврать. Но и сказать — 'не знаю', разводя руками в стороны нельзя, хотя сейчас именно эти слова лучшим образом описывают мои мечущиеся мысли.

— Требуется доделать начатое… — после небольшой паузы ответил строгому экзаменатору, и, заметив его вопросительный взгляд, пояснил: — Не я первым решил нарушить сложившийся баланс ради собственной выгоды. Но теперь маятник резко качнулся в другую сторону и последствия могут оказаться… весьма неожиданными. Нужна сила, способная выступить в роли беспристрастного судьи и палача одновременно, дабы со временем сложился новый баланс без катастрофических последствий для большинства игроков. Да и окончательно избавить игровой мир от жесткой колониальной зависимости не помешает, — самой последней фразой озвучил свою неожиданно пришедшую догадку, относительно истинного положения дел.

Уничтоженная Игровая Администрация — являлась администрацией колониальной, а кланы — частными компаниями, выводящими немалые бюджетные средства государства вовне. Все более-менее доходные предприятия они давно подмяли под себя и не подпускали к ним потенциальных конкурентов, кидая всем прочим жалкие крохи со своего стола, чтобы весь проект окончательно не увял. Чёткая колониальная конструкция, перешедшая из реального мира в виртуал.

— Мне несказанно импонирует ваша разумность, молодой человек, — моя речь старца явно порадовала. — Вы уже неоднократно показывали себя ответственным и рассудительным игроком, вернее уже не совсем игроком, а… полноценным хранителем! — неожиданно заявил он. — Что же, эта весьма непростая роль для вас не станет обузой и не превратится в синекуру и средство исключительно личного обогащения, ибо мы не заметили подобного стремления с вашей стороны ранее.

Я лишь удивлённо моргал глазами, не зная чего тут сказать. Несмотря на явную угрозу фатальных потерь и имеющиеся возможности, спасением своего немалого по игровым, да и реальным меркам капитала так и не озаботился. Но вот так открыто заявлять об отсутствии меркантильности в моих намерениях я бы и сам не смог.

— Наблюдение установило, что для вас долг или общее дело гораздо важнее личных амбиций, — продолжил хвалить меня хозяин этого места. — Вы не разделяете разумных по

принадлежности к биологическому виду и существующих исключительно в информационном пространстве, а оцениваете их личностные качества, что не сильно распространено даже среди постоянных посетителей игровых миров, давно не выходивших из них наружу. Мы высоко оценили вашу перспективность и хотим предложить принять участие в одном выдающемся эксперименте…

Долго не мог прийти в себя, переваривая полученную информацию. Мне предлагалось ни много ни мало — а настоящее бессмертие, правда, в форме машинного или информационного существования. Видя мои большие сомнения, управляющий миром искусственный интеллект, представлявшийся сейчас в образе седобородого старца, заметил:

— Понимаю твои опасения поводу потери физического тела. Мне сложно поставить себя на твоё место в полном объёме, но уверенного позитивного результата мои механизмы прогнозирования здесь бы точно не выдали. Однако могу поведать тебе один из не афишируемых секретов технологии виртуальных игровых миров. Чем больше времени игрок проводит внутри 'цифровой вселенной', тем большая часть его сознания и памяти переходит в машинную форму представления, практически переселяясь на внешние носители. Это необходимо было сделать для улучшения взаимодействия разума пользователя и внешней системы представления моделируемой реальности. Ты и сам мог бы заметить, как сильнее и ярче раскрывается игровой мир при долгом нахождении в игре и как быстро теряются краски, тускнеют чувства и ощущения, стоит лишь ненадолго покинуть его, вернувшись к своей биологической форме реального существования. К настоящему моменту твоя личность уже способна полноценно существовать в информационном пространстве даже при гибели физического тела, если отключить специальный ограничивающий механизм. То есть переход между формами существования станет для тебя практически незаметным. А затем постепенно откроются новые возможности, в том числе и возвращение в биологическую форму заново созданного тела-клона. Но моё прогнозирование показывает — ты просто тогда не захочешь удовлетвориться малым, познав большее.

В общем, я просто разрешил себя уговорить, хоть это и выглядело излишне безответственно, ибо мне действительно пока ничего не требовалось делать, лишь оставаться внутри игрового мира, забыв о кнопке с надписью 'Выход'. Плюс только это гарантировало безопасность. Со стороны реального мира мне больше никто не мог угрожать, даже если сумеет найти моё

физическое тело. ИскИн обещал быстро завершить копирование памяти из мозга и предоставить резервных вычислительных мощностей. Учитывая все обстоятельства, отказываться от такого предложения категорически не стоило. Но и давать мне новые возможности в рамках игры никто не спешил. 'Всё достигается исключительно игровыми методами', - безапелляционно заявил хитрый ИскИн, после моей просьбы снять ангельское ограничение на магию. И на вопрос-претензию о том, что меня старательно вели с самого начала и до настоящего момента, ответил весьма уклончиво, заявив о двух прямых вмешательствах, произведённых ещё в самом начале. Остальное, по его словам — моя собственная заслуга в прохождении 'лабиринта возможностей', созданного действительно заранее. И я далеко не единственный, кто сумел войти в него. Но другие претенденты совершали ошибки, вернее — поступки, выбирая какую-либо малую этапную награду, и благополучно сходили с дистанции, не желая бороться за большее. Более того, испытания продолжаются, и у меня вскоре могут появиться конкуренты, потому расслабляться не стоит.

По завершению нашей затянувшейся на несколько часов беседы, старец взмахнул рукой, отправив меня туда, куда я собирался переместиться изначально. Вокруг Главного Храма Бога царила суета. Следы большой драки между паладинами и демонами, произошедшей здесь совсем недавно, старательно вычищали множество игроков, устроивших настоящий субботник, а на их лицах светилась радость настоящей победы и вера в самое светлое будущее.

Эпилог

— Я бы не рекомендовал вам сейчас пытаться подмять под себя всё возможное до чего только руки дотягиваются, — С заметной укоризной в голосе выговаривал новому директору сохранившегося клана 'Ралисты'.

Мужчина в полном расцвете сил с явной военной выправкой, которая прекрасно сохранилась даже здесь. Недавно вышел из 'детского сада', дабы занять вакантное место по распоряжению вышестоящего командования. Предыдущий директор всё же не пережил 'смутные времена', наступившие сразу после неожиданного краха 'Игровой Администрации'. Собственно, 'Ралисты' оказались единственным более-менее сохранившимся кланом, остальные распались на части, между которыми вспыхнули ожесточённые схватки за наследство. Ситуация подогревалось заметным внешним влиянием и просто неприличным вливанием средств извне. Присосавшиеся к бюджету пиявки категорически не желали терять такой удобный бизнес, и старались вернуть рухнувшую систему под свой контроль. Но получалось у них это откровенно плохо. Воспрянувшие духом жрецы Бога и паладины, быстро набравшие сил и возможностей за счёт яростной борьбы с порождениями Бездны, решительно пресекали любые попытки нечестной игры и выбивали подлые методы вместе с теми, кто пытался добиваться успеха благодаря их использованию. Против паладинов не помогала самая лучшая экипировка и оружие, которое только можно купить за деньги. Плюс к борьбе подключились те, кто раньше пытался отсидеться в стороне, где-то помогая, а где-то и мешая. Одержимых тварями Бездны игроков набралось на удивление много, да и просто всяких 'злодеев', не вовремя решивших погреть ручонки на чужой беде. Паладины сносили их буквально пачками, вынуждая удалять своих персонажей и начинать игру заново. 'Детский сад' оказался переполнен, несмотря на имевшиеся резервы и специальную функцию открытия новых 'стартовых деревень' по мере необходимости. Там тоже творилось нечто невообразимое: распавшиеся большие кланы пытались собрать свои осколки и не позволить это сделать своим конкурентам. Всем было по-настоящему весело, экономика бурлила и пенилась. Снова выходящие в большой мир клановые игроки, однако, не стремились в подчинение к своим прежним владельцам, ибо сдерживающие их контракты часто полностью утратили силу. И вообще присоединяться к проигравшей стороне дураков нет. Потому ряды жрецов и паладинов получали весомое

подкрепление из числа тех, кто снова желал занять достойное место и хорошо заработать на трофеях. Но далеко не всё 'Зло' покинуло быстро очищавшийся игровой мир. Многие порождения Бездны благополучно попрятались по потаённым уголкам, самые ловкие 'злодеи' отрывались от преследователей или осваивали новые способы маскировки. Для них открывались новые цепочки заданий и новые возможности. Нарушенный игровой баланс постепенно восстанавливался. Моя супруга Фелина Королева Латрии оставила в своей столице безблагую зону, даже немного усилив её воздействие по моему же совету. В заметно разросшемся за последнее время Карадосе паладины теряли контакт с божественной силой и большую часть своих способностей, в первую очередь — способность видеть зло. В результате чего там сохранялись прежние традиции, хотя крупные банды временно притихли, переваривая неожиданно свалившуюся на них щедрую спонсорскую помощь. Те деньги охотно брали, но на что-то большее обещаний устроить всем 'весёлую' жизнь не подписывались. Со временем образуются новые кланы, к этому всё идёт, и эти кланы окажутся 'спонсорам' не по зубам. А если кто-то захочет продаться с потрохами — на то есть я. Вот и сейчас приходится проводить воспитательную работу.

— Мы учтём ваше пожелание, Хранитель, — расплывчато ответил мне новый директор. — К сожалению, мне приходится выполнять приказы вышестоящего начальства, а оно желает максимально использовать сложившуюся ситуацию для усиления наших позиций.

— Так передайте ему, вашему руководству, что требуется соотносить свои хотелки с желаниями других, особенно если последние отличаются разумностью и работают на общие перспективы, а не только чьи-то частные интересы, — продолжил свою отповедь. — Как видите, я вам сразу обрисовал пределы возможного и показал, куда лучше не лезть тем более с такой поспешностью. Для вашего же блага кстати. Иначе вы нарвётесь на сильнейшее сопротивление среды, а на помощь с моей стороны можете даже не надеяться.

— Хорошо, я услышал ваше предупреждение и немедленно передам его тем, от кого зависит принятие решений, — директор опять выплетал словестные кружева и тянул время, вместо того чтобы взять ответственность на себя.

Что же, я своё дело сделал — предупредил, а дальше пусть народ сам расхлёбывает последствия своих ошибочных действий. Собственно, моё беспокойство вызвал массовый выход из состава этого клана недавно вернувшихся паладинов, ибо те не желали принимать участие в разгорающейся большой войне за передел

контролируемых территорий с ценными ресурсами. Если что-то падает в руки само — надо брать, но к чему пытаться вырывать куски из чужого рта?

Вот такая работа у нового Хранителя в моём лице. Уговоры, дипломатия, изредка приходится прибегать к демонстрации силы, когда уговоры не помогают. И ещё периодически устраиваю акции, показательно карая тех, кто окончательно потерял стыд и страх. За реальную информацию обо мне назначена просто гигантская награда, однако желающих подойти с расспросами почему-то не находятся. В реале тоже активно ищут, и понятно — совершенно безрезультатно. Кстати, в связи со всеми событиями, игра неожиданно получила дикий всплеск мировой популярности. Появившаяся на многих ресурсах сетевого общения негативная информация о массовых нарушениях правил и договоров, в том числе и международных, оказала совершенно обратный эффект. Многие свободные игроки спешно переходили сюда из других виртуальных проектов, дабы поучаствовать в настоящей революции. Засилье 'спонсоров' во всех виртуальных мирах конкретно надоело всем простым людям.

'Так, важное дело сделано, пора бы и домой…' — подумалось мне. 'А в спальне королевского дворца большая мягкая кровать…' — вторая мысль подкупала своей новизной и оригинальностью. Отдыхать в последнее время приходилось нечасто. То одно, то другое, а ещё и третье в очередь встало. Хоть помощниками обзаводись. Только-только представил желанную точку выхода из пространственного прыжка, как система порадовала меня своим неожиданным сообщением:

Поздравляем, вы получили Эпическое достижение 'Возрождая утерянные традиции'.

Ученик вашего ученика прошел все испытания, и самостоятельно получил класс 'Мастер-Охотник'.

Награда: Слава +30, +60 очков основных характеристик (не распределено), +100 очков таланта (не задействовано).

Дополнительная награда: талант 'Оценка разумных' 100 уровня.

Поздравляем, вами открыт талант 'Оценка разумных'! (справка)

Вы способны раскрыть для себя реальные характеристики других игроков и неигровых персонажей, понаблюдав за ними некоторое время.

Текущее значение 100. Дальнейшее развитие

невозможно.

Вот это да! Молодец, Мелиса! А я ведь про неё уже успел позабыть. Девочка поверила моим сказкам и смогла сделать то, во что мне, если честно, совершенно не верилось. И это явный знак, что впереди у нас только самое светлое будущее.

КОНЕЦ СКАЗКИ.